

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ - UFPR

LEONARDO JOSÉ COSTA

SEJA O STEVEN QUE VOCÊ QUER VER NO MUNDO: ANIMAÇÃO COMO
MATERIALIDADE PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDOS SOBRE MASCULINIDADES
NA SÉRIE *STEVEN UNIVERSE*

CURITIBA

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LEONARDO JOSÉ COSTA

SEJA O STEVEN QUE VOCÊ QUER VER NO MUNDO: ANIMAÇÃO COMO
MATERIALIDADE PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDOS SOBRE MASCULINIDADES
NA SÉRIE *STEVEN UNIVERSE*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na Linha de Pesquisa em Formações Socioculturais da Universidade Federal do Paraná - UFPR, setor de Artes, Comunicação e Design, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Regiane Regina Ribeiro

CURITIBA

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

Catologação na publicação
Sistema de Bibliotecas UFPR
Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/Cabral
(Elaborado por: Sheila Barreto (CRB 9-1242))

Costa, Leonardo José

Seja o Steven que você quer ver no mundo: animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidade na série Steven Universe. / Leonardo José Costa. – Curitiba, 2021.
171 f: il. color.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Regiane Regina Ribeiro.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2021.

1. Comunicação. 2. Animação. 3. Gênero. 4. Masculinidade. 5. Personagem. I. Título.

CDD 302.2

FOLHA/TERMO DE APROVAÇÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE ARTES COMUNICAÇÃO E DESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO -
40001016071P8

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em COMUNICAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **LEONARDO JOSÉ COSTA** intitulada: **SEJA O STEVEN QUE VOCÊ QUER VER NO MUNDO - Animação como materialidade para a produção de sentidos sobre masculinidades na série Steven Universe**, sob orientação da Profa, Dra, REGIANE REGINA RIBEIRO, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa, A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação,

CURITIBA, 22 de Abril de 2021.

Assinatura Eletrônica
28/04/2021 17:18:24,0
REGIANE REGINA RIBEIRO
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica
28/04/2021 17:12:15,0
JANICLEI APARECIDA MENDONÇA
Avaliador Externo (CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA)

Assinatura Eletrônica
28/04/2021 15:18:46,0
JAMIL CABRAL SIERRA
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica
28/04/2021 15:19:23,0
VALQUIRIA MICHELA JOHN
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

AGRADECIMENTOS

A quem tornou minha própria narrativa um lugar de acolhimento:
Naiza Comel, Maurício Domingos e Romão Matheus Neto.

Também aos professores e professoras que, do ensino fundamental à
pós-graduação, me inspiram a buscar conhecimento para,
com ele, lutar pelo meu lugar.

E à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
(CAPES) pelo apoio financeiro concedido para a realização desta pesquisa.

RESUMO

A animação tornou-se uma linguagem muito utilizada para se tratar de questões de gênero e sexualidade no âmbito das audiovisualidades. Ao considerar séries de canais renomados como Cartoon Network e Disney Channel e também as produções de serviços de *streaming*, percebe-se nos últimos dez anos uma incidência maior de personagens que desafiam as normas sobre heterossexualidade e raça, por exemplo, muito presentes historicamente no texto animado. Esses personagens apontam para a importância de um olhar científico que procure entender de que maneira podem ou não contribuir para a conscientização sobre valores mais igualitários entre as diferentes expressões de gênero que manifestam nas narrativas animadas. Tendo em conta tal cenário, esta pesquisa tem como objetivo fazer uma análise de como se dá a produção de sentidos sobre masculinidades que o personagem Steven Quartz Universe ecoa na série estadunidense *Steven Universe*. Para esta pesquisa de cunho qualitativo, reúne-se um aporte teórico que traz perspectivas sobre o texto animado, as teorias sobre personagens e as percepções acerca de gênero e sexualidade, indicando como estes três elementos se inter cruzam historicamente nas produções animadas e dando espaço para situar o objeto de análise em questão. De tal modo, por meio da técnica de Análise Crítica de Narrativa busca-se entender como a linguagem animada e suas características materializam as possíveis expressões de gênero sobre masculinidades do protagonista da série. Como resultados, percebeu-se, entre outros achados, que a metamorfose e a associação simbólica como expressões da linguagem animada foram os meios mais evidentes utilizados para materializar as noções sobre masculinidades que a série transmite; evidenciou-se também que, ao distanciar-se da masculinidade hegemônica tradicional, o protagonista segue um movimento oposto àquele mais associado à imagem do herói tradicional - forte, violento e invencível. Apontou-se ainda que a presença materna e a adesão a uma possível “essência” feminina se mostraram indispensáveis para pensar as masculinidades no herói. Assim, essas possibilidades de expor modelos de masculinidades menos hegemônicas também se mostraram ligadas ao momento histórico e cultural da criação da série, permitindo-a resgatar elementos associados ao feminino e a masculinidades que já perderam sua hegemonia e transformá-los em novas formas de resistência ao hegemônico.

Palavras-chave: Animação. Comunicação. Personagem. Masculinidades. Gênero.

ABSTRACT

Animation has become a widely used language to deal with issues about gender and sexuality within the scope of audiovisuals. When considering series of renowned channels such as Cartoon Network and Disney Channel and also the production of streaming services, a greater incidence of characters that defy the norms about heterosexuality and race, for example, very present in the text for the last ten years, is perceived. These characters point out the importance of a scientific approach that seeks to understand how they may or may not contribute to raising awareness about more egalitarian values among the different gender expressions they manifest in animated narratives. Taking this scenario into account, this research aims to analyze how occurs the production of senses about masculinities that the character Steven Quartz Universe echoes in the American series Steven Universe. For this qualitative research, a theoretical contribution is brought together and brings perspectives on the animated text, theories about characters and the perceptions about gender and sexuality, indicating how these three elements intertwine historically in animated productions, giving space to situate the object of analysis in question. In such a way, through the technique of Critical Narrative Analysis one seeks to understand how the animated language and its characteristics materialize the possible expressions of gender about masculinities of the protagonist of the series. As a result, it was noticed, among other findings, that metamorphosis and symbolic association as expressions of animated language were the most evident means used to materialize the notions about masculinities that the series conveys; it also became evident that, in distancing himself from the traditional hegemonic masculinity, the protagonist follows a movement opposite to that most associated with the image of the traditional hero - strong, violent and invincible. It was also pointed out that the maternal presence and adherence to a possible feminine “essence” proved to be indispensable for thinking about masculinities on the hero. Thus, these possibilities of exposing less hegemonic masculinity models were also shown as linked to the historical and cultural moment of the creation of the series, allowing it to rescue elements associated with the feminine and masculinities that have already lost their hegemony and transform it into new forms of resistance against the hegemonic.

Keywords: Animation. Communication. Character. Masculinities. Genre.

LISTA DE FIGURAS E GRÁFICOS

FIGURAS 1 E 2 – SHE-RA E HE-MAN	26
FIGURA 3 – SAILOR MOON	30
FIGURA 4 – SAKURA CARD CAPTORS	32
FIGURA 5 – PRINT SCREEN TWITTER NICKELODEON	35
FIGURAS 6 E 7 - THE OWL HOUSE E GRAVITY FALLS	38
FIGURA 8 – “ELE” DE AS MENINAS SUPER-PODEROSAS	41
FIGURAS 9 E 10 – O LABORATÓRIO DE DEXTER E AS MENINAS SUPER- PODEROSAS	43
FIGURAS 11 E 12 – MANSÃO FOSTER E JUNIPER LEE	44
FIGURA 13 – HORA DE AVENTURA	47
FIGURAS 14 E 15 – O SEGREDO ALÉM DO JARDIM	50
FIGURA 16 – STEVEN QUARTZ UNIVERSE	55
FIGURA 17 – STEVONNIE	56
FIGURA 18 – PERNALONGA	60
FIGURAS 19 E 20 – YUGA AOYAMA E EIJIRO KIRISHIMA	64
FIGURA 21 – ARQUEIRO	68
FIGURA 22 – SUPER-CHOQUE	71
FIGURA 23 – DUMBO E CROW	73
FIGURA 24 – NEON GENESIS EVANGELION	75
FIGURA 25 – PARANORMAN	85
FIGURA 26 – X-MEN EVOLUTION	88
FIGURA 27 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>STORM IN THE ROOM</i>	111
FIGURAS 28 E 29 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>STORM IN THE ROOM</i>	112
FIGURAS 30 E 31 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>STUCK TOGETHER</i>	116
FIGURA 32 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>MONSTER BUDDIES</i>	119
FIGURA 33 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>MONSTER BUDDIES</i>	120
FIGURA 34 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>OCEAN GEM</i>	121
FIGURA 35 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>OCEAN GEM</i>	123
FIGURA 36 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	125
FIGURAS 37 E 38 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>SADIE’S SONG</i>	128

FIGURA 39 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>STORM IN THE ROOM</i>	129
FIGURAS 40 E 41 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>SADIE’S SONG</i>	131
FIGURAS 42 E 43 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>SADIE’S SONG</i>	132
FIGURAS 44 A 47 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>ALONE TOGETHER</i>	134
FIGURA 48 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	137
FIGURAS 49 E 50 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	138
FIGURAS 51 A 54 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	139
FIGURA 55 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	140
FIGURAS 56 E 57 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	141
FIGURAS 58 A 63 – CAPTURA DE TELA DO EPISÓDIO <i>CHANGE YOUR MIND</i>	142
 GRÁFICO 1 - DEZ PRINCIPAIS ÁREAS DE ESTUDO COM TRABALHOS SOBRE ANIMAÇÃO	 159
GRÁFICO 2 - ESTADO DA ARTE: INTERCOM	164
 INFOGRÁFICO 1 – DEFINIÇÃO DE OBJETO E TEORIAS	 107
INFOGRÁFICO 2 - PROTOCOLO METODOLÓGICO E <i>CORPUS</i> ANALÍTICO.....	108
INFOGRÁFICO 3 - ANÁLISE CRÍTICA DE NARRATIVA	109

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - CATEGORIAS ANALÍTICAS DESENVOLVIDAS	101
QUADRO 2 - SELEÇÃO DE <i>CORPUS</i>	103
QUADRO 3 - ESTADO DA ARTE: ANIMAÇÃO	158
QUADRO 4 - ESTADO DA ARTE: CARTOON	160
QUADRO 5 - ESTADO DA ARTE: ANIME	160
QUADRO 6 - ESTADO DA ARTE: ANIMATION AND GENDER	161
QUADRO 7. - ESTADO DA ARTE: RESULTADOS	162

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	12
2.ANIMAÇÃO: UMA PERSPECTIVA HISTÓRICA	18
2.1 - O cenário animado televisivo	22
2.2 - Cartoon Network	39
2.3 - Steven Universe	51
3.ANIMAÇÕES COMO TEXTO PARA A EXPRESSÃO DE MASCULINIDADES	59
3.1 - Masculinidades hegemônicas	65
3.2 - O homem vítima das masculinidades	74
3.3 - A tríade masculina: corpo, violência e esportes	77
3.4 - Pais e filhos	82
3.5 - O cenário estadunidense	86
3.6 - Crises, resistências e as novas masculinidades	93
4.PROTOCOLO METODOLÓGICO	98
4.1 - Por que analisar narrativas?	98
4.2 - Pesquisa exploratória	103
4.3 - Técnica de análise	100
5.SEJA O STEVEN QUE VOCÊ QUER VER NO MUNDO	110
5.1 - Expressão de sentimentos	110
5.2 - Acolhimento ao invés de violência	117
5.3 - Afastamento máximo do ideal de masculinidades	127
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS	144
REFERÊNCIAS	149
APÊNDICES	157
APÊNDICE A - ESTADO DA ARTE: A CIÊNCIA DOS PERSONAGENS ANIMADOS	157

1 INTRODUÇÃO

Nas manhãs frias de agosto de 1996 crianças do Brasil todo eram apresentadas aos personagens de um dos animês¹ mais populares² na história da televisão: *Dragon Ball*. Goku, Vegeta, Trunks e outros heróis saídos dos mangás japoneses permearam o imaginário de gerações que acompanharam - ou ainda acompanham - as centenas de episódios da franquia. No mesmo ano, outro herói que tomava as telas matinais era o estadunidense Superman, em *Superman: The Animated Series*, exibida no canal SBT e fazendo parte da programação infantil daquela década até o início dos anos 2000. Ainda que não sejam os primeiros heróis³ a deixarem sua marca na história da grade televisiva nacional, eles têm em comum elementos representativos de um modelo de personagem que, durante aquelas décadas, foi majoritário em audiovisuais: seu corpo musculoso, a tendência à violência como forma de resolução narrativa e uma imponente masculina, branca, heterossexual e com poderes transcendentais que garantem a paz do universo. No âmbito do animê do tipo *shounen*⁴, da década de 1980 aos dias atuais, pode-se citar exemplos deste herói em séries como Cavaleiros do Zodíaco (1986), Samurai X (1996), Naruto (2002), e os mais recentes One Punch Man (2015) e My Hero Academia (2017). Nas animações ocidentais voltadas ao público infanto-juvenil, He-Man (1983), Thundercats (1985), Batman: A série animada (1992), e Liga da Justiça (2001) cumpriram a função de propagar também esta tendência.

Por meio dos personagens, possibilidades de se viver as masculinidades pareciam limitadas ao modelo másculo e violento do homem cujo corpo muitas vezes precisa superar seus limites e é seu principal instrumento de batalha. Entretanto, ao mesmo tempo em que tal representação da figura masculina possa ser indicada como hegemônica ao longo da história das animações televisivas, rupturas nesses modelos também surgiam de forma sutil e, muitas vezes, mascaradas sob o antropomorfismo de seres que eram apresentados como masculinos, porém não necessariamente humanos.

Na década de 1940 o coelho mais famoso da *Warner Bros* já aparece travestido em uma versão feminina. No episódio *The Wabbit Who Came To Supper* (1942) Pernalonga chega como

¹ Aqui adota-se a terminologia “animê”, com acento, pois é o termo que, em português, é utilizado para referir-se estritamente à animação japonesa (SATO, 2004).

² Fonte: <https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/artigos/2019/08/30-anos-depois-por-que-dragon-ball-e-uma-franquia-melhor-que-os-simpsons>. Acesso em 13 de dezembro, 2019.

³ A escolha destas duas animações para exemplificar o modelo de personagem masculino que se propagava mais comumente naquela década se deu devido à exposição do pesquisador às mesmas em sua infância. Porém, havia outras em exibição nos principais canais abertos no país.

⁴ Gênero de animê japonês cuja temática é pensada para o público jovem masculino.

a primeira travesti animada da televisão para se esconder de Gaguinho. De forma mais natural, A Pantera Cor de Rosa, a partir de 1959, mostrou que um personagem animado do sexo masculino não precisava ser tradicionalmente masculino em sua construção, sendo ele mesmo rosa e com voz afeminada. Até o início dos anos 2000 outro aspecto comum entre os personagens que desviavam dos modelos tradicionais de masculinidade era sua utilização como alívio cômico ou antagonista (SANTOS e PIASSI, 2014).

A partir da metade dos anos 2000 o protagonista masculino das animações ocidentais entra em uma fase que, até então, é a mais destoante daquele modelo anterior. Com séries de canais como Cartoon Network, Disney XD, Nickelodeon e Boomerang, surgem heróis com tendências menos agressivas, mais reflexivos e sob a forma de garotos humanos com corpos mais próximos da audiência. Ainda que não desloquem totalmente o sentido masculino do herói tradicional, *Avatar: A Lenda de Aang* (2005) *A Hora da Aventura* (2010), *Steven Universe* (2013) e *Victor e Valentino* (2019) oferecem possibilidades mais amplas de se projetar masculinidades menos ligadas à ideia de virilidade e violência, por exemplo.

Ao considerar este cenário é *Steven Universe*, série criada por Rebecca Sugar e produzida pelo canal Cartoon Network, o objeto de pesquisa desta dissertação, tendo como objeto empírico o herói protagonista que leva o nome da série, Steven Quartz Universe. Tendo em vista que trata-se de (1) uma série animada com um (2) personagem heterossexual como herói e as diferentes possibilidades de interpretação de (3) masculinidades em um garoto que ele oferece, busca-se então tentar aproximar esses três elementos para responder a pergunta que norteia esta pesquisa: **Como a linguagem animada contribui para que o personagem Steven Universe opere como materialidade para a exposição de possibilidades na vivência de masculinidades?**

A fim de trazer à pesquisa um panorama referente ao modo como a animação tem sido tratada cientificamente nos últimos 20 anos, buscou-se realizar um levantamento que aproximasse abordagens e áreas de estudo para, então, encontrar também o que se tem estudado sobre animação e sobre a série *Steven Universe* desde seu lançamento, em 2013. A escolha para este intervalo de tempo deu-se de modo a contemplar trabalhos que ainda analisassem animações com um modelo de personagem mais “tradicional”, trazendo a herança dos heróis clássicos da década de 1990, por exemplo na primeira década do século, em contraste com possíveis abordagens transgressoras que podem ser encontradas em séries dos últimos dez anos. Entre bancos de dados, deu-se preferência primeiramente ao portal *Web of Science*, vinculado ao site da CAPES, que contempla as bases de dados: *Web of Science Collection*, *Derwent Innovations Index*, *KCI - Korean Journal Database*, *Russian Science Citation Index* e *SciELO*

Citation Index. O Portal de Periódicos da CAPES foi a segunda fonte de coleta, no qual teses e dissertações foram o foco da coleta dentro do mesmo período de tempo. Como complemento, foram observados também o Google Acadêmico, os anais de eventos como o Intercom, principal evento de pesquisas em Comunicação no país, e também o Seanima, que traz pesquisas voltadas principalmente à animação.

Após filtrar os trabalhos que tratavam de animação de um modo mais amplo, até aqueles que especificamente abordavam a série *Steven Universe*, percebeu-se que a evidência em estudos que têm como foco o gênero na série, contudo, não foi encontrado nenhum que tratasse especificamente do olhar sobre as masculinidades do protagonista. Logo, foram escolhidos e analisados dois Trabalhos de Conclusão de Curso, três dissertações de mestrado e dezenove artigos publicados em periódicos ou anais de eventos. Temas como as identidades queer possíveis entre os personagens (o tema que mais apareceu), relacionamentos homoafetivos, a questão da não-binariedade e personagens que transitam de gênero foram os mais evidentes encontrados, deixando a lacuna sobre masculinidades para ser preenchida, bem como uma ausência de perspectivas sobre a própria linguagem animada como condutora de sentidos nos audiovisuais, o que levou a pergunta de pesquisa selecionada.

Assim, merecem destaque principalmente a pesquisa de Cunha (2018), intitulada *A série de animação Steven Universo e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades*, que trouxe um olhar sobre diversos âmbitos dos estudos de gênero possíveis dentro da série; Lemos (2018) traz *O sensível, o poético e o político em Steven Universe* (2018), que, apesar de não priorizar questões de gênero, aborda âmbitos da série que permitem que estas questões se manifestem, indicando práticas nos comportamentos dos personagens que indicam a partir de qual contexto social e político pode-se analisá-los; e Castro (2019) com *Steven Universe e as expressões de subjetividades e corpos queer na animação infantil* oferece a possibilidade de se olhar para a animação como fonte de sentidos sobre gênero ancorada também em teorias sobre animação. Tal dissertação foi a única, entre os trabalhos selecionados, que trouxe autores da área da animação para compor sua teoria.

Por fim, o estado da arte validou e reforçou a ideia já defendida pela criadora da série, Rebecca Sugar no livro *Steven Universe Art and Origins* (2017), bem como em entrevistas e afins, de que sua narrativa propõe uma desconstrução de conhecimentos mais tradicionais do que se entende como masculino e feminino em personagens, permitindo que a pesquisa aqui apresentada possa focar, então, em *como* o faz, já que tem-se esse pressuposto de que a série já estabeleceu esta realidade em sua concepção. Logo, a tríade linguagem-personagem-masculinidades é explorada de modo a contemplar o objetivo geral que visa apontar como o

personagem Steven Universe contribui para a disseminação de modelos de masculinidades que rompem com sentidos hegemônicos mais comuns nas séries animadas. Para tal, busca-se ainda relacionar aspectos da animação enquanto linguagem que tornam possível a performance dessas masculinidades; indicar como o personagem performa suas masculinidades enquanto indivíduo; e pontuar como essa performance influencia nas resoluções narrativas da série estadunidense.

Ao focar em masculinidades, leva-se em conta também que, em 2019, o relatório da Organização Pan-Americana da Saúde/Organização Mundial da Saúde (OPAS/OMS) destacou que um em cada cinco homens morre antes dos 50 anos e muitas dessas mortes estão diretamente relacionadas a uma “masculinidade tóxica”⁵. O termo será melhor introduzido nos capítulos teóricos desta pesquisa, mas vale ressaltar também, como exemplo, que uma enquete⁶ no âmbito nacional mostrou que 72% dos quase 20 mil entrevistados no país responderam. Abordar esta temática em uma animação, espera-se uma contribuição para entender melhor este cenário, bem como suas resistências dentro da discussão do que é ser homem no audiovisual animado. Paul Wells diz que o desenho comunica conceitos e emoções por meio de expressões inerentes ao formato animado e, é característica deste formato, oferecer modelos de resistência às convenções sociais por meio de personagens e movimentos a eles atribuídos (WELLS, 2012). Portanto, além de ser uma série com grande alcance e ainda em exibição, a escolha de *Steven Universe* para análise atende uma necessidade de tentar elucidar os sentidos nela produzidos sobre a condição masculina e as diferentes possibilidades de vivência desta condição.

É justamente a importância do papel do personagem em narrativas ficcionais que traduz a escolha das técnicas de análise aqui aplicadas para a elaboração da pesquisa. Dentro de uma proposta qualitativa, optou-se por considerar a narrativa animada como lugar de manifestação de sentidos na trama de *Steven Universe*. Adota-se então as orientações de Luiz Gonzaga Motta com a Análise Crítica da Narrativa (ACN) e seu aprofundamento especificamente no olhar sobre o personagem em uma narrativa. Considerando que as narrativas existem sempre em um contexto - seja cultural, histórico, etc. -, é a partir delas que se têm a criação de significações sociais, cristalização de crenças e valores e ideologias (MOTTA, 2013). Logo, observa-se na narrativa o personagem sabendo que é através dele que o indivíduo consegue dar sentido às suas próprias experiências.

⁵Fonte: <https://nacoesunidas.org/oms-masculinidade-toxica-influencia-saude-e-expectativa-de-vida-dos-homens-nas-americas/>. Acesso em 13 de dezembro de 2019.

⁶ Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/08/nova-geracao-reve-masculinidade-toxica-ensinada-desde-cedo-para-70-segundo-pesquisa.shtml>. Acesso em 13 de dezembro de 2019.

A afirmação de que o sucesso das séries se dá graças à identificação que o espectador tem com o herói reforça o argumento de que interagir com a narrativa, nessa perspectiva, tem muito mais a ver com o desejo sensível do espectador de se colocar no lugar do personagem, modificando a realidade e obtendo sua revanche em relação a situações e instituições que o dominam (RIBEIRO, JOHN, 2020, p.233)

Por fim, este trabalho estrutura-se em dois capítulos teóricos com suas subdivisões e um capítulo metodológico e de análise, seguido pelos resultados. No capítulo 1 traz-se perspectivas sobre a animação televisiva e suas principais produções. Recorre-se então aos principais indicadores teóricos no âmbito da animação intercalados com teorias sobre personagens. Entre os principais autores utiliza-se Paul Wells, Alan Cholodenko, Maureen Furniss, Susan Napier e Rodrigo Adauto da Costa. Após o caminho teórico até o objeto ser trilhado, optou-se por trazer um subcapítulo dedicado ao canal Cartoon Network, produtor da série aqui analisada, que oferece um panorama com estratégias, tendências e características das produções idealizadas pelo canal que se refletem no objeto de estudo da pesquisa. Por fim, o primeiro capítulo conclui-se com a apresentação do objeto de análise, *Steven Universe*.

O segundo capítulo constrói-se em torno das teorias voltadas aos estudos de gênero, com foco mais precisamente nos estudos sobre masculinidades. Com intuito de identificar performances de masculinidades que destoam dos modelos hegemônicos em *Steven Universe*, precisa-se primeiro apontar e entender como operam esses modelos considerados hegemônicos e quais suas características. Para tal, são aplicadas as contribuições de autores como Raewyn Connell, Miriam Pillar Grossi e Michael Kimmel. Para o melhor entendimento de como se manifestam estes conceitos em algumas animações, o capítulo tenciona por meio de exemplos empíricos de personagens animados as características mais comuns tratadas nas teorias sobre masculinidades e como elas se manifestam em séries e filmes de animação amplamente conhecidos.

Para a composição do capítulo de percurso metodológico e pré-análise, foi realizada uma pesquisa exploratória para observar os 160 episódios que compõem as cinco temporadas de *Steven Universe*. Nesta etapa, detalha-se as técnicas aplicadas para a obtenção dos resultados e o caminho metodológico seguido dentro da Análise Crítica da Narrativa, tensionando então a teoria e o objeto. Adota-se durante a análise uma aproximação dos episódios ordenados por meio de três categorias ligadas às teorias sobre masculinidades. Logo, a análise traz a intersecção entre gênero, personagem e linguagem animada, que resulta nos modos como Steven deixa fluir suas masculinidades, aqui indicadas como transgressoras.

Ademais, como apêndices ao final desta dissertação, é possível encontrar um capítulo histórico que apresenta um panorama detalhado sobre a evolução da animação e seu percurso

pelo cinema antes de adentrar o cenário televisivo; bem como um segundo apêndice que trata do estado da arte completo que foi mencionado anteriormente, composto por todos os gráficos e dados complementares que auxiliaram na definição da abordagem aqui proposta.

2. ANIMAÇÃO: UMA PERSPECTIVA HISTÓRICA

“nascido da animação, o cinema afastou a animação para sua periferia, apenas para, por fim [o cinema digital] tornar-se um caso particular de animação”.

- Lev Manovich

Ao assistir qualquer episódio de *Steven Universe*, ou outra série animada, filme, peça publicitária ou mesmo acompanhar os movimentos de um personagem de videogame, dificilmente pensa-se no longo caminho percorrido pela animação para que tenhamos hoje tamanha pluralidade dentro das possibilidades de animar. Falar de animação é diferente de falar de desenho animado ou cartoon. Um dos autores mais consolidados no âmbito dos estudos de animação, Paul Wells (2012), diz que o desenho animado é um termo controverso na indústria de animação, pois está fortemente associado apenas ao desenho animado comercial estadunidense, o que limitaria o entendimento da forma. Defendida pelas principais correntes teóricas que serão utilizadas aqui como uma técnica ou arte, e não um gênero, a animação tem vertentes históricas que vão da China aos EUA. Seu desenvolvimento se dá de maneiras diferentes em culturas diferentes, oferecendo um panorama cronológico extenso.

As principais animações conhecidas atualmente estão inseridas em um contexto midiático envolto por elementos que se conectam de diferentes maneiras, como a cultura pop e, consequentemente, a indústria do entretenimento ou indústria cultural. Visto como “menor” em relação a outras possibilidades audiovisuais dentro do cinema e da televisão (LUCENA JÚNIOR, 2001), o texto animado é na verdade rico em potencialidades já que permite que qualquer gênero seja abordado por meio dela. Para tudo o que se discute na sociedade, é possível associar uma animação para exemplificar. Assim, reforçando sua importância e indo mais além da epistemologia do termo, Alan Cholodenko diz que o ato de “animar” faz com que a animação seja uma forma de cinema tanto quanto este é uma forma de animação, assim como também a fotografia. E logo “todo filme é uma forma de animação” (CHOLODENKO, 2017, p. 217).

a animação jamais deixou de assombrá-lo (ao cinema), curiosamente retornando a ele e o reanimando [...] A animação em sua forma contemporânea, especialmente aquela gerada por computador (tanto quanto o anime), encaminhou essa noção – a de que todo filme é uma forma de animação – de volta às origens e com uma vingança, devolvendo a animação ao que ela jamais deixou ou ao que jamais a deixou, colocando a animação em primeiro plano como o verdadeiro núcleo do cinema contemporâneo (CHOLODENKO, 2017, p.21)

Do simples entretenimento infantil à abordagem de questões como racismo ou depressão, por exemplo, em dramas, romances ou até mesmo no terror animado, uma

pluralidade de sentidos se forma a partir da animação (COSTA, R. 2018). Tais possibilidades apontam para um pensamento aqui defendido de que o valor da animação não precisa ser questionado ou comparado a outros tipos de produção para que possa ser validado. A animação cria seu próprio mundo, tem suas próprias regras e vive dentro de sua realidade multiplamente possível desde seu surgimento. Além disso, os estudos sobre animação também costumam cair em uma dicotomia entre a animação (ocidental) e o animê (oriental) como seu oposto radical. Entende-se aqui que ambos têm igual relevância, mesmo quando sofrem influência de questões culturais, como a possibilidade desta visão do animê como inferior ou “diferente” vir de olhares orientalistas (LAMARRE, 2009). Thomas Lamarre, inclusive, questiona essa diferenciação quando reforça que “a centralidade, ubiquidade e popularidade da animação japonesa levantam ao questionamento: por que ainda não estruturamos os estudos em animação em torno da animação japonesa?”. Para o autor, não faz sentido particularizar a animação japonesa tendo ela maior alcance e possibilidades interpretativas dada sua variedade de abordagens que assume. Adentrando as pesquisas que perpassam tantos animês quanto outras animações, conexões com a ideia de pedagogia da mídia podem ser feitas, já que esta

refere-se à prática cultural que vem sendo problematizada para ressaltar essa dimensão formativa dos artefatos de comunicação e informação na vida contemporânea, com efeitos na política cultural que ultrapassam e/ou produzem as barreiras de classe, gênero sexual, modo de vida, etnia e tantas outras. [...] Simplesmente não podemos mais dizer que partimos da realidade se não considerarmos o poder constituidor e subjetivador da mídia no mundo atual. (COSTA, SILVEIRA E SOMMER, 2003, p.57)

Para Fischer (1997) a mídia como “dispositivo pedagógico” pode ser instrutiva e formadora e se apoia na linguagem de seus produtos para produzir sentido dentro de uma lógica discursiva, produzindo também sujeitos sociais. A autora aponta que ainda há uma mediação na relação complexa entre os produtores, criadores e emissores, de um lado, e os receptores e consumidores, de outro, a qual é dada particularmente pelo modo como se estruturam os “textos midiáticos” e suas linguagens. A linguagem é central nessa visão da mídia como formadora pois dá forma ao conteúdo e atinge diferentes grupos sociais ao mesmo tempo em que indivíduos particulares, caracterizando ainda formatos e estilos audiovisuais - como a animação - cada qual com suas características e potencialidades.

Logo, como apontado no estado da arte anexo neste trabalho, as áreas da Educação, Psicologia, Ciências da Computação e Comunicação, bem como suas vertentes - cinema, etc. - têm acessado o caráter multifacetário da mídia de animação como objeto de construção de conhecimento científico e compreensão da realidade social. Entre estes, o âmbito pedagógico

mencionado é um de seus atributos mais estudados historicamente segundo o levantamento aqui feito, justamente por sua possibilidade de abordar diversos temas de maneiras fantasiosas e ilimitadas, porém verossímeis. Até o final da década de 1990 muito se questionou sobre o papel que os desenhos animados desempenhavam na formação cognitiva e comportamental das crianças, seu principal público alvo. Pesquisas de recepção como a de Elza Dias Pacheco (1998) já apontavam que as crianças não eram meros receptores das mensagens e sentidos que as animações passavam, mas sabiam interpretar, negar ou aceitar muitas delas, sendo agentes ativos capazes de ressignificar os conteúdos de acordo com sua realidade.

A partir da década de 1990 a animação passa então a ser vista como um dos motores na formação da identidade infantil e adolescente, por exemplo, constituída também por âmbitos familiares, sociais, etc. Nesse cenário, devido a sua abrangência global, as animações dos estúdios Disney são algumas das mais utilizadas e estudadas para a construção e interpretação de saberes. Souad Belkhyr (2013) analisa as músicas dos filmes Disney, por exemplo, como instrumentos de formação das ideias de self e de “outro”, apontando que essas animações são poderosos e efetivos meios de informar e familiarizar crianças com outras culturas e pessoas. Já Mariana Brasil de Mattos (2015) observa como as animações de princesas da Disney podem servir de exposição para ideias de posição social, deslocando raças e etnias e direcionando conteúdo que posiciona a ideia moral de individualidade como algo valorizado e estimulado por meio de suas personagens.

Como condutora de valores morais, o animê, por exemplo, também é latente nesse contexto midiático de identidades, atualmente ainda sendo reforçada por adaptações de webtoons⁷ sul-coreanos. Nas entrevistas de Victor Eiji Issa (2015) com fãs de animês tem-se dados que apontam para a construção em um público ocidental de valores como determinação, honra e amizade como principais atributos esperados por uma criança. Contudo, os fãs de animês, segundo a pesquisa de Issa (Ibid.) levam esses valores, a crença em seus personagens favoritos e a moral dessas histórias também para a vida adulta, apontando para o caráter atemporal de certas animações nipônicas como *Naruto* e *One Piece*.

Quando aplicada no cenário escolar, por exemplo, a animação também funciona como um instrumento pedagógico que transmite conhecimentos de maneiras específicas apoiadas em sua linguagem lúdica, fantasiosa ou técnica. Desde a animação narrativa ficcional até a animação como técnica para instruções simbólicas (o uso de setas ou transições em vídeos explicativos, por exemplo) Rui Miguel Costa Nunes (2018) diz que estas podem permitir aos

⁷ Histórias em quadrinhos publicadas diretamente no meio digital e voltadas para o formato mobile. São comumente muito próximas das narrativas dos animês e mangás.

alunos maior facilidade de percepção e memorização de determinada informação chave em um texto. Na mesma direção, Arnaldo Sifuentes Leitão (2011, p.91) comenta que inserir o conteúdo audiovisual animado no ambiente escolar requer também que seja tarefa da escola “promover a reflexão sobre os problemas de seu tempo, ensinar as crianças (e muitas vezes aprender com elas...), a interpretar os símbolos da sua cultura.” Ou seja, o potencial animado como fonte de ensino e produção de sentidos também depende de que o receptor tenha a instrução necessária que os permita interpretar tais sentidos e informações, bem como selecionar o que lhes é interessante ou não. Além disso, o autor aponta que esse processo de utilizar a animação como instrumento pedagógico deve ser visto como algo voltado não apenas para as crianças, mas para a capacitação dos professores que vão se utilizar dessas animações e ajudar seus alunos a interpretá-las.

O professor ao aproximar-se dos produtos culturais voltados para a infância, das mediações da cultura infantil, consegue estabelecer relações menos automatizadas. As narrativas de nosso tempo podem servir como “matéria prima” para suscitar diálogos que possibilitem uma avaliação mais ponderada sobre a complexidade das situações, valores e crenças morais (Ibid, p.92)

Assim, com todo seu potencial, a animação aparece nos dias atuais como parte de um conjunto de mídias que estimulam a interação e interpretação em ambientes diversos, cada vez mais apoiada na tecnologia e em suas possibilidades. O estudo das animações com foco em gênero e sexualidade também é uma constante como apresentado no estado da arte desta pesquisa. Retornando à Disney, Ruth Sabat (2003), por exemplo, analisa as animações *O Rei Leão*, *A Bela e a Fera*, *Mulan* e *A Pequena Sereia* e aponta que tais filmes podem ser vistos como ferramentas produtoras de condutas e normativas heterossexuais que definem abjeções e exclusões daqueles que são tidos como vilões, ou anormais, por viverem sexualidades que não são aquelas reiteradas pelos heróis em cena. Sua tese aponta que, nos filmes analisados

a heterossexualidade é invariante. Independente do argumento central do roteiro, há início, meio e fim de um relacionamento amoroso, de um romance, com clássico final feliz! Um conjunto de procedimentos - técnicos, gráficos, discursivos - opera de maneira pedagógica para ensinar formas de condutas relacionadas à heterossexualidade como sexualidade normativa. O romance acontece invariavelmente entre um jovem e uma jovem [...] um macho e uma fêmea [...] dessa forma são constituídas identidades de gênero e sexuais de modo que sejam compreendidas como fixas e inquestionáveis, de modo que tentem impedir o cruzamento de fronteiras (SABAT, 2003, p.89)

A pesquisa de Sabat (Ibid.) reflete um aspecto do gênero no audiovisual que também aparece em alguns estudos que o colocam como algo intrínseco ao próprio formato animado, como os trabalhos pioneiros de Eadweard Muybridge mostravam. Com sequências de

fotografias que geravam a ideia de imagem movimento, em 1872, focava-se em representações corporais de humanos e animais que, quando colocadas em sequência, revelavam o que o olho humano não podia registrar: a complexidade envolvida na mecânica da locomoção física (LORD e SIBLEY, 2015). Suas fotografias animadas do corpo humano se tornariam indispensáveis para auxiliar nas futuras gerações de animadores que seguiriam um padrão de corpo consolidado pelo artista e viriam reproduzir e imitar tal padrão como o modelo ideal de corpos masculinos e femininos (Ibid). Tal pensamento que atrela o gênero à imagem movimento é reforçado, segundo Camila Macedo Ferreira Mikos (2017), por Linda Williams (1989) que vê nessas novas maneiras de construir conhecimento sobre o corpo com base em mecanismos “melhores que o olho humano” uma tendência de narrativas que focam na erotização da mulher. Mikos (2017, p.36) diz que com “cortinas transparentes, leques abanando, adereços e gestos supérfluos: as mulheres, nos experimentos de Muybridge, aparecem sempre compondo fantasias, encenações cheias de detalhes erotizadores”.

Já no caso dos corpos masculinos, Elspeth Brown (2005) analisa trabalhos de multicâmera como de Muybridge como construtores de um ideal de corpo masculino branco e heterossexual e que ajudaram a naturalizar medidas e formas como desejáveis, bem como aquelas que fugiam desses padrões como não desejáveis, sendo estas pertencentes geralmente a outras raças e etnias. Contudo, o autor alerta para que tais associações não sejam feitas apenas a Muybridge, já que todos os trabalhos envolvendo a imagem movimento eram concebidos em conjunto. Refletindo ainda outros âmbitos que perpassam as relações de gênero, Brown (Ibid., p.630) diz que “a história do significado das fotografias é uma história de instituições e estruturas de poder e relações de dominação e subordinação”, logo deve ser observada sempre em seus devidos contextos.

Portanto, tendo em mente essa sugestão de que o gênero é uma das vertentes presentes desde o início da história da animação, parte-se para um estudo que encontra nas produções ocidentais e orientais mais conhecidas um espaço de materialidade para produção e reprodução de sentidos sobre as masculinidades, corpos e identidades, como será explorado adiante.

2.1 O cenário animado televisivo

A partir dos inúmeros estúdios e produções que foram trazendo visibilidade para a animação no cinema e lucros para seus produtores, não demoraria para que o novo formato audiovisual estabelecido no séc. XX abrisse espaço em sua programação para esta novidade. De estúdios como a Aardman, que conquistou seu espaço com comerciais publicitários, à Hanna Barbera e Toei Animation, que começaram a investir em ficção seriada animada, a programação

televisiva de animação herdou muitas características do cinema - inclusive a pouca presença feminina em papéis de destaque nas produções -, mas foi aos poucos se transformando e inovando juntamente com seus personagens. De 1930 a meados de 1990 esses personagens televisivos eram, em sua grande maioria, masculinos, sendo os femininos representativos de apenas 16,4% de todos em cena no período. Esse número era oscilante, decaindo de 1930 a 1960 e aumentando um pouco de 1960 a 1990 (MARTIN, 2017).

Estes personagens já carregavam várias abordagens sobre sua vida textual que levavam em conta a importância do movimento para a animação. Lord e Sibley (2015) ressaltam que quando se trata do movimento de um personagem animado em cena, este não precisa ser idêntico ao mundo real, mas sim natural, uma performance. Segundo os autores, a audiência precisa entender o que o personagem está fazendo ou pensando independente da técnica utilizada para movimentá-lo ou da presença ou não de diálogos. Assim, quando o personagem age de maneira natural, e não necessariamente real, isso dá a ele um grande senso de reconhecimento, facilitando a crença em suas ações por mais psicodélicas e desprendidas da realidade que forem.

De acordo com Lucena Júnior (2006) a televisão trouxe profundas mudanças na trajetória da animação, principalmente porque o foco das produções começa a ser o público infantil, exigindo uma menor complexidade em seus temas e aspectos visuais. A primeira série animada televisiva, *Crusader Rabbit* (1949), já trazia reflexos do estilo UPA de animação limitada, o que resulta em qualidade estética e conceitual inferior àquela aplicada no cinema, por exemplo, e logo os personagens consagrados dos filmes passam a disputar espaço com essas novas propostas, criadas em maior número devido ao seu baixo orçamento. Entretanto, os estúdios rapidamente se adaptaram e Bill Hanna e Joe Barbera apostaram no novo formato, criando um movimento simplificado para seus desenhos, com ênfase em poses-chave e na movimentação de extremidades dos personagens. Isso permitia a reutilização de animações em diversas sequências, barateando seu custo (Ibid., 2006). O resultado foi o aparecimento de séries como Dom Pixote, Zé Colmeia, Os Flintstones, Os Jetsons e Manda-Chuva, entre o final de 1950 e o início dos anos de 1960.

Dom Pixote (1958), segundo Giannalberto Bendazzi (2016) foi assistido por milhões de americanos e logo ganhou repercussão mundial, sendo, por muitos anos, usada como modelo para séries de televisão. O personagem não era apenas um ser qualquer animado, era um animal com características humanas, o que refletia também outra forte tendência que domina o cenário animado e sua linguagem: o antropomorfismo. A ideia de representar ambientes, animais e objetos com características humanas é apontada por Costa, R. (2018, p. 66-67) como “uma das

maiores características da animação [...] que faz com que a criatura, agora humanizada, se torne mais familiar ao espectador e próxima da realidade do homem como um ser pensante”. Já no caso de Os Flintstones, Lucena Júnior (2006) ressalta que esta foi a primeira série animada a ganhar o horário nobre nos EUA, tornando-se parte de um verdadeiro ritual no país todas as noites. Célia Pons Castelló (2016) também demarca a importância da série quando acentua que nunca antes havia-se feito uma comédia animada com trinta minutos de duração para a televisão, já que, em sua maioria, os episódios da Warner tinham até sete minutos.

Costa, R. (2018, p.189) enfatiza que o acerto dos irmãos estadunidenses Bill e Hanna foi ter proposto às emissoras de TV que trinta minutos de sua grade fossem preenchidos com títulos de animação. Assim, a partir dos anos 1960, a Hanna-Barbera “se tornaria um fenômeno industrial pelo seu largo volume de desenhos animados produzidos para a televisão [...] e William Hanna foi o pioneiro no conceito de produzir séries de animação para a televisão”. Embalados por seus primeiros sucessos, a partir de 1969 *Scooby-Doo* entraria em cena e traria um contraste estético aos seus antecessores, ao apostar em elementos do horror e da mitologia sobrenatural por meio de seus monstros e mistérios. Castelló (2016) comenta que *Scooby-Doo* reforçava a estrutura de maior êxito entre as séries de animação da época: ter um grupo como protagonista. A autora aponta como chaves para seu sucesso a ideia de pertencimento e o espírito de participação incentivados pelo show. Bendazzi (2016) registra que na metade dos anos 1980 Hanna-Barbera já tinha 800 funcionários fixos, mais de 4.500 contratos de merchandising, e quase vinte anos de liderança na produção de séries de animação, com mais séries do que todos os seus concorrentes juntos.

Percebe-se que o espaço televisivo se mostrou lucrativo e, conseqüentemente, disputado e logo novas produções caíam no gosto do público. Ao aderir a personagens que já tinham tido sua estreia no cinema, a Warner viria se firmar também no espaço televisivo com as séries dos Looney Tunes, que futuramente ganhariam novas releituras, revitalizações e abordagens, permanecendo até hoje no ar⁸. Em meados de 1960 os super-heróis famosos nos quadrinhos estadunidenses também começaram a aparecer na telinha. Liderada por Fred Silverman, a CBS produziu séries do Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, entre outros. A inserção do herói animado permite então que olhe-se para um elemento fundamental na animação: a associação simbólica. Costa, R. (2018) relata que na animação todas as imagens

⁸ Em 2020 eles chegam ao serviço de *streaming* HBOMAX com novos episódios na série Looney Tunes Cartoons que, entre algumas mudanças, abole as armas de fogo tão comuns no início da carreira animada de seus personagens. Fonte: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/06/08/looney-tunes-armas-hbo-max.htm>. Acesso em 20 de dezembro de 2020.

conceituadas têm um propósito de entendimento com base no mundo em que vivemos, conduzindo inclusive a narrativa. Elas levam a audiência a compreender essas imagens por meio de associações simbólicas que produzem sentidos direcionados para o emocional, ideais políticos, problemas sociais, etc. No caso dos super-heróis, o autor diz que a associação simbólica é mais evidente pois eles são caracterizados por aquilo que representam. Independente de em qual época da história aparecer, o Superman e seu simbolismo sempre será o mesmo e representará a mesma ideologia do herói que incorpora a perfeição do ideal humano.

Contudo, Bendazzi (2016) aponta que nessas primeiras tentativas de apresentar o herói e sua imponência, as limitações na animação televisiva de baixo custo utilizada pela CBS resultou em seres pouco explorados por suas condições físicas individuais que, juntamente a raros episódios com força dramática narrativa, acabaram por desapontar o público, resultando em baixa identificação do mesmo.

Porém, a partir de 1983, as manhãs de sábado são ocupadas por heróis que, em reinos de ficção e fantasia, batalhavam contra o mal e fortaleciam a narrativa combatente maniqueísta no imaginário dos espectadores. Explorando o que Costa, R. (2018) aponta como uma determinação pluralista de gêneros possível em um único programa animado, *Thundercats* (1985), baseada nos personagens criados por Tobin "Ted" Wolf e Leonard Starr, foi ao ar nos EUA com 65 episódios de duração média de 23 minutos em sua primeira temporada. A série combinava elementos de fantasia e apresentava em sua narrativa características tecnológicas de ficção científica dentro de um universo aventureiro. Por meio de seu vilão, Mumm-Rá, a série se apropriou de um outro elemento da linguagem animada que Costa, R. (Ibid.) e Wells (2012) indicam como fundamentais no processo de produção de sentido: a metamorfose. Com a ajuda de espíritos antigos, Mumm-Rá se metamorfoseava de uma simples múmia - uma forma decadente - a um vilão poderoso e com estética totalmente diferente de sua forma anterior. Assim, ao se metamorfosear, a imagem animada traduz uma das essências primordiais da animação enquanto fonte de expressão pois consegue, em poucos frames, mudar de uma forma a outra com uma naturalidade que é intrínseca à animação e faz sentido em sua narrativa visual.

A fórmula de sucesso de *ThunderCats* associada à junção de fantasia com ficção científica já havia sido testada por He-Man e os Mestres do Universo (1983), série produzida pelo estúdio Filmation, cujo sucesso resultaria anos depois em um *spin-off* chamado She-Ra e as Princesas do Poder (1985). Além da popularidade dos shows na TV, Bendazzi (2016) relata que o segredo de He-Man e She-Ra ia além de uma narrativa fantástica envolvente, pois se ancorava na comercialização de produtos licenciados por meio de uma parceria com a Mattel,

empresa produtora de brinquedos, prática que se tornaria rotineira a partir do sucesso dessas primeiras experiências.

A popularidade destas séries foi responsável também por manifestar - assim como já havia acontecido no cinema -, o consolidado padrão estético do personagem animado humano. No livro *Toxic Geek Masculinity in Media* (2017) Anastasia Salter e Bridget Blodgett traçam também um percurso do personagem masculino na história e como este influenciou o âmbito da recepção, transformando fãs de heróis como He-Man e outros clássicos daquela década em homens saudosistas que, atualmente, são perpetuadores do que as autoras chamam de masculinidade geek tóxica. Seguindo a fórmula consolidada dos heróis “machões” e heroínas sexualizadas, esses fãs criam uma série de exclusões que incluem novas versões das animações nos dias atuais, a participação de mulheres em discussões sobre cultura geek, entre outras.

FIGURAS 1 E 2: OS IRMÃOS HE-MAN E SHE-RA DITARAM, POR MUITOS ANOS, OS PADRÕES ESTÉTICOS DO CORPO DO HERÓI ANIMADO NA TELEVISÃO.



FONTE: She-Ra fandom online..

Em suma, He-Man, Arqueiro e outros personagens daquela época pouco fugiam do modelo masculino de uma imagem que se limitava a homens brancos sempre com grandes músculos à mostra e mulheres magras, altas, acinturadas e de cabelos lisos, como pode ser conferido nas imagens 1 e 2. A década de 1970, anterior ao lançamento das duas animações, foi marcada por personagens masculinos mais agressivos, ameaçadores e propícios a demonstrar raiva, enquanto as personagens femininas eram apáticas ou indiferentes, comumente indefesas (MARTIN, 2017). Segundo o levantamento da autora, essas características na década de exibição de He-Man e She-Ra começam a ser menos acentuadas até que, em 1990, as mulheres começam a aparecer mais em posições de liderança, mais corajosas e menos sensíveis, enquanto os homens iniciam sua jornada animada com possibilidades maiores de demonstrar emoções em meados de 1990. Assim, com mudanças que acompanham a sociedade na qual as animações são produzidas, por meio dos personagens de ficção pode-se, então, viver e contemplar a plenitude da condição humana, transformando-se

no outro e experienciando outros papéis que o fazem o indivíduo mais autoconsciente (CANDIDO et al., 2014).

Ainda que a pesquisa de Rebecca Martin (2017) traga números que exemplificam a regra da época, outros momentos da história da animação já mostraram que havia exceções nesta lógica. Uma dessas exceções chegou sob a forma da adaptação animada de um jogo clássico de RPG que ganhava milhões de adeptos nos anos de 1980. Em 1983 uma parceria entre a TSR⁹, a Toei Animation e a Marvel Produções lançou *A Caverna do Dragão*, na qual era possível acompanhar a jornada de um grupo de amigos em um universo fantástico enquanto lutavam para encontrar o caminho de volta para casa.

Entre as crianças, Diana foi a primeira personagem negra a adentrar as animações com distribuição mundial daquela década que tinha de fato protagonismo¹⁰ e uma história a ser contada. Ainda que sua concepção visual também privilegiava o corpo magro e acinturado e suas roupas eram curtas - que facilitariam seus movimentos acrobatas - a garota foi inserida como a filha de astrônomo e uma atleta campeã juvenil de ginástica, evidenciando suas conquistas enquanto atleta e sua inteligência. É importante ressaltar que até Diana ter um destaque no imaginário infantil por meio da televisão, os estúdios Disney tinham trabalhado fortemente com a ideia de raça maneiras contraditórias no cinema - reforçando preconceitos e estigmas, por exemplo, ao colocar o negro como alguém contente com sua condição de escravo (JARDIM, 2016). Além disso, filmes como *Dumbo* (1941), *Mogli* (1968) e *Fantasia* (1940) também traziam arquétipos raciais do negro em representações de serviçais, trapaceiros e outros tipos pejorativos¹¹, como será exemplificado mais adiante.

Tais aspectos trazem à tona aqui a reflexão de Brait (1985) sobre a verossimilhança e condição do personagem enquanto agente representativo ou não da realidade. Seja interna ou externa, esse fator, segundo Candido et al. (2014, p.18) traz ao personagem a responsabilidade de retratar não exatamente o que aconteceu ou o que é, mas “uma coerência no que tange ao mundo imaginário das personagens e situações miméticas; ou mesmo uma visão profunda [...] da realidade.” Para Brait (1985) o personagem pode até ser construído como reflexo da pessoa humana, mas obedece às leis do texto que habita. Dentro da narrativa animada, por exemplo, o personagem, segundo a autora (Ibid.), pode oferecer uma série de atos físicos que não são

⁹ A TSR (Tactical Studies Rules Inc.) foi uma das principais empresas de jogos de RPG, tendo funcionado entre os anos 1975 e 1997.

¹⁰ Em 1940, *Tom e Jerry* trouxe a figura da empregada doméstica negra que frequentemente batia em Tom por suas bagunças. Porém, seu rosto nunca era mostrado, deixando como parte de sua representação apenas a voz, as vestes de faxineira e sua pele negra.

¹¹ Fonte: <http://www.vh1.com/news/310/racist-disney-movies/>. Acesso em 11 de novembro de 2020.

possíveis no mundo real - se transformar em outro ser, morrer e reviver com um beijo, etc. - atos estes que podem ser questionados pela audiência como sem veracidade com o real. Entretanto, sua jornada é verossímil, ou seja, pode refletir elementos já cristalizados no imaginário que ajudam o público a compreender a história, identificar comportamentos que já são conhecidos por ele e entender que, dentro daquele contexto, tais atos fazem sentido e se aproximam em vários momentos de mimetizar traços do real.

Partindo de contextos sociais diferentes e trabalhando também com a verossimilhança, o final dos anos de 1980 e a década de 1990 foram marcados pelo *boom* do animê no gosto do público e nas grades televisivas principalmente da Europa, Japão e América Latina. A ficção seriada animada japonesa - que se popularizou com *Astroboy*, de Osamu Tesuka - entrou no cotidiano de jovens e adultos brasileiros (LUYTEN, 2005) e foi exportada ao Ocidente por meio de títulos que, assim como *Akira*, causaram fascínio pelas abordagens trazidas em seus personagens e conflitos dramáticos. São demarcadores deste período: *Dragon Ball* (1986¹²), *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986), *Digimon* (1999), *Sakura Card Captors* (1996), *Pokémon* (1997), *Yu Yu Hajusho* (1990) e *Sailor Moon* (1992).

Alexandre Nagado (2005) comenta que os animês, por lidarem com temas universais como amizade, lealdade, coragem e amor, fazem com que jovens do mundo todo se identifiquem com seus personagens. Além disso, as produções japonesas animadas estão geralmente livres do que o autor chama de “bloqueios castradores” dos politicamente corretos heróis americanos (Ibid. p.53) como era muito evidente em *He-Man*, que encerrava seus episódios com lições de moral, por exemplo. Para o autor, o Ocidente transformou seus personagens em semideuses onipresentes, muito distantes da realidade do público, e os animês conseguem manter esse elo mais forte e realístico com o espectador.

Assim como ocorreu no Ocidente, Hanna Dahlberg-Dodd (2018) indica que o personagem do animê, principalmente do *shounen* - animê voltado para garotos - , sofreu mudanças em sua composição emocional e ideológica dos anos de 1980 a meados de 1990. A autora comenta que as expectativas sobre os protagonistas de animês diminuíram conforme o poder da masculinidade dominante estrutural começava também a apresentar sinais de declínio no Japão, por exemplo. Sabe-se que heróis como *Naruto*, *Deku* ou *Asta*¹³, de shonens em exibição atualmente, apresentam características do herói masculino muito marcantes, como a

¹² Nesta parte do texto, os anos mencionados são referentes ao lançamento do animê no Japão e não ao início de sua exibição no Ocidente, que se dá, de todos mencionados, na década de 1990.

¹³ Dos respectivos *shounens* *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *Black Clover*.

coragem, a liderança e a força bruta, contudo, é possível perceber que eles também já estão muito distantes emocionalmente de seus contemporâneos das décadas anteriores.

O apelo dos animês no Ocidente tinha cunho cultural e estético. Sonia Luyten (2005) relata que por meio da televisão o público fora do arquipélago começou a se familiarizar com uma estética de personagens que traziam cabelos espetados e coloridos e olhos grandes. Apesar do aspecto visual saltar aos olhos quando se pensava em animês, Susan Napier (2005) indica que eram as histórias complexas que deixavam o público querendo mais. A autora diz que o animê é um texto distinto que combina elementos visuais com estruturas temáticas e filosóficas resultando em um mundo estético único. Segundo ela, esse mundo é mais provocativo, trágico e altamente sexualizado, contendo narrativas mais densas do que o que as produções do Ocidente oferecem.

A partir da grande aceitação dos animês, formou-se um novo público cativo fora do Japão e percebeu-se a ascensão de uma característica de animações muito evidente apontada por Maureen Furniss (2008): toda animação é culturalmente específica e reflete as características de seu criador. Pela cultura Oriental contrastar tanto com a Ocidental esse aspecto fica em evidência nos animês quando são assistidos por aqui. Luyten (2005) comenta que, a partir da década de 1990

hábitos como comer bolinhos de arroz com hashis, usar uniformes escolares semelhantes a roupas de marinheiros, ver placas e letreiros escritos em japonês e degustar palavras como *'okonomiyaki'* à moda sulista aparecem todos os dias na televisão diante de crianças e adultos que desconhecem esses hábitos (LUYTEN, 2005, p.29)

Contudo, representar uma cultura e um país não necessariamente significava expressar elementos fiéis dos mesmos. A intenção do animê, com seus mundos fantásticos e seres animados extravagantes, sempre foi dar vida à histórias que poderiam refletir o sentimento do povo japonês e suas situações do cotidiano, não representá-lo imagetivamente nas telas. O que se vê é um Japão imaginado. Napier (2005) diz que qualquer espectador do Ocidente logo percebe que os personagens do animê, na verdade, muitas vezes em nada se parecem visualmente com o cidadão japonês. Seus cabelos roxos, verdes e amarelos, seus corpos sexualizados ou assexuais e seus poderes extraordinários representam um mundo que a autora aponta como pertencente a um estilo não culturalmente específico, como pode ser visto na imagem 3. A autora alerta para o fato de que esta forma de animação por muitos considerada “exótica” por aqui até o final da primeira década de 1990 precisa ser associada ao um conceito de exótico voltado a um espaço representacional imaginário, e não necessariamente identitário

oriental real. Isso, de acordo com o pensamento de Antônio Candido et al. (2014, p.35) não diminui o potencial verossímil ou complexo do personagem de ficção, já que estes possuem maior riqueza que as pessoas reais “em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente”. Inclusive, o animê traz também elementos de outras culturas como parte de muitas bases narrativas mitológicas, por exemplo, ao mencionar deuses gregos e egípcios, símbolos e cores estadunidenses em roupas e lojas, etc, o que facilitaria também sua aceitação fora do país de origem

FIGURA 3: CRIADAS PELA ARTISTA NAKO TAKEUCHI, AS GUERREIRAS SAILOR MOON SE TORNARAM ÍCONES FEMININOS IDOLATRADAS POR FÃS EM TODO O MUNDO.



FONTE: Estação nerd.

Unindo algumas dessas características, Os Cavaleiros do Zodíaco (1986) foi lançado na Europa em 1990 e no Brasil em 1994, abrindo caminho para a aceitação de futuros títulos que dominariam as manhãs de muitas crianças, jovens e adultos. Christiane Sato (2007, p.44) relata que em 1995, no auge da popularidade da série, os fãs consumiam tudo o que fosse ou aparentasse ser relacionado aos personagens do animê, criando o “toque de Midas dos Cavaleiros”. No Brasil, quando a série estreou na TV Manchete, o país estava há uma década sem desenhos japoneses em emissoras nacionais e o canal teve picos de audiência durante a exibição do animê que iam dos normais 7 pontos a 13 pontos percentuais (Ibid). O enredo de uma produção como esta era voltado para uma lógica de mercado evidente no Japão que cria produções de forma extremamente segmentada. Divididos em diversos temas, os animês separam suas séries entre duas categorias, cada uma com suas subdivisões, sendo as principais: *shounen* para o público jovem masculino e *shoujo*, para o feminino. Assim, as histórias *shounen* são as mais conhecidas, com o enredo geralmente dramático que ressalta a coragem e o

companheirismo como atitudes a serem buscadas acima de tudo e é permeado por uma dose considerável de violência, tragédia, humor e ação, como visto em Cavaleiros.

Entretanto, o público feminino também teve sua oportunidade de abraçar as histórias nipônicas animadas. Com batalhas, mitologia e histórias voltadas para situações dramáticas sentimentais, no *shoujo* a personagem central é a garota, e a trama se desenvolve por meio do seu amor, suas amizades e o seu amadurecimento¹⁴. Esse foi o caso de *Sailor Moon* (1992), que, segundo Sato (2007), apesar do sucesso também arrebatador, chocou os espectadores ocidentais ao trazer personagens gays, transexuais e ainda expor suas personagens femininas com roupas decotadas e consideradas por aqui como hipersexualizadas. Essas primeiras representatividades transgressoras foram possíveis, aparentemente, graças a presença dos animês no Ocidente, que mantinha na sua programação convencional um estrito código conservador envolvendo seus personagens.

Na televisão os animês se tornaram as séries de desenho animado mais longas existentes até hoje, algumas se estendendo em exibição por décadas (NAGADO, 2011), o que reforça o pensamento de Lamarre (2009) citado anteriormente. Essas séries são exibidas no Japão em episódios geralmente semanais, com tempo aproximado de 23 minutos e possuem aberturas e encerramentos temáticos com uma canção quase sempre criada por alguma banda pop da indústria musical oriental (SATO, 2007).

O sucesso dos animês fora do Japão também permitiu que artistas mulheres recebessem seu devido espaço no mercado televisivo, por serem, muitas vezes, criadoras dos mangás voltados a garotas e que dão origem aos animês. Naoko Takeuchi (*Sailor Moon*), por exemplo, foi responsável por tornar sua série um fenômeno mundial, cujas vendas somaram mais de 25 bilhões de ienes (SATO, 2007); o quarteto feminino CLAMP, fundadoras do estúdio de mangá com o mesmo nome, é liderado por Nanase Ohkawa e tem em seu currículo *Sakura CardCaptors*, um dos mais expressivos exemplos do sucesso de um *shoujo* no Ocidente. A mudança que a presença de mulheres por trás das animações japonesas naquela década se estendeu aos dias atuais, refletindo também nas personagens femininas que, cada vez mais, independente do tipo de anime no qual estão inseridas, são construídas com maior independência em relação aos personagens masculinos, etc.

¹⁴ Importante ressaltar que, apesar dos elementos relacionados ao amor romântico conduzirem a maioria das narrativas do tipo *shoujo*, há variações, como o caso de *Puella Magi Madoka Magica* (2011) e *Wonder Egg Priority* (2021). Nestes animês garotas enfrentam diversas situações traumáticas mascaradas em uma história de magia e amizade, com vibrantes cenas de ação e abordagens envolvendo o suicídio, depressão, etc.

FIGURA 4: SAKURA CARD CAPTORS, FORTE REPRESENTANTE DA CLAMP FORA DO JAPÃO NOS ANOS 2000, FOI EXIBIDO NO BRASIL PRIMEIRO NO CARTOON NETWORK.



FONTE: Captura de tela do episódio.

Se a presença de animações televisivas orientais se mostrou expressiva no Ocidente, foi igualmente notável na década de 1990 a disseminação das produções estadunidenses, que, embaladas por canais que agora visavam o público infantil, alcançaram as grades televisivas de continentes como América Latina, África, Oceania e Europa. A produção de séries originais de canais com programação infantil traz nomes que se fixariam no mercado e praticamente monopolizariam o conteúdo das animações até a atualidade. Entre eles, destaque para Nickelodeon, Disney Television Animation e Cartoon Network, que Castelló (2016) aponta como os três principais dos EUA com maior incidência de programas exibidos fora de lá.

Lançado em 1971 como o primeiro canal destinado ao público infantil no mundo, a Nickelodeon se tornou uma empresa especializada em comercialização de conteúdo audiovisual para crianças e adolescentes. Durante seus primeiros vinte anos no ar sua presença como produtora de animações não foi muito expressiva até 1991, quando o canal começou a produzir suas séries originais (BENDAZZI, 2016). Contribuindo para esse momento da história da animação, produções cômicas como Doug (1991) e Os Anjinhos (1991), e tentativas mais complexas como A Vida Moderna de Rocko (1991) começaram a ser comuns nas manhãs de canais abertos do mundo todo. Bendazzi (Ibid. p.8) aponta que as séries iniciais do canal eram voltadas para as crianças, entretanto agradaram também seus pais que viam nas histórias “surreais interpretações da vida com um estilo deformado e caricato”, característica da Nickelodeon.

Com o sucesso das primeiras produções a trajetória dos personagens da Nickelodeon seria consolidada mais próxima do início do século XXI, principalmente devido ao lançamento de Bob Esponja (1999), que se tornou sua franquia mais lucrativa (Ibid). Entretanto, antes da animação tomar frente e se tornar o carro-chefe do canal, a contribuição mais singular da

Nickelodeon para a história da animação viria de suas protagonistas femininas. Com *A Família Thornberrys* (1998), *Rocket Power* (1999) e *As Told by Ginger* (2000) as pautas feministas ganharam lugar no cenário animado de forma mais declarada e o protagonismo de heróis masculinos - fórmula amplamente utilizada por diversos canais no período - teve uma de suas primeiras contestações. Para Sarah Banet-Weiser (2004) o canal, desde essa época, investe em narrativas que desafiam os papéis femininos convencionais e imagens sobre como e quem as garotas devem ser. A autora registra que

No mundo da televisão infantil, programas sobre garotas autoconfiantes, assertivas e inteligentes como os sucessos da Nickelodeon [...] iniciaram uma nova tendência em programações que ativamente rejeitaram o conhecimento convencional da indústria de que programas infantis com protagonistas femininas não poderiam obter sucesso (BANET-WEISER, 200, p.120)

Ainda que entende-se que a missão primária do audiovisual no contexto televisivo animado seja entreter, em matéria de personagens a autora comenta que a Nickelodeon foi uma peça chave na consolidação da chamada cultura *Girl Power*. Criadas e dirigidas por nomes como Emily Kapnek, Arlene Klasky e Tress MacNeille, as protagonistas de suas séries ofereciam resistência a modelos hegemônicos baseados em histórias de garotos e modelos de masculinidade disseminados por programas do próprio canal e também de seus concorrentes. Além disso, o corpo feminino também aparecia com menos curvas ou indícios de possíveis sexualizações. Sabe-se que, em casos específicos tem-se o corpo como uma identificação instantânea de traços daquele personagem prontamente visualizáveis (WELLS, 2009). Assim, o autor diz ainda que “a representação do corpo, em vez de simplesmente operar em termos e condições funcionais para retratar uma personagem, é usada também para lidar com a experiência subjetiva do mesmo”. No caso das personagens da Nick, essa subjetividade se refletia na liberdade de corpos livres e independentes do *Girl Power*.

Esse aspecto que sugere transgressões percorreria a trajetória da Nickelodeon até o presente, tendo como uma de suas animações mais expressivas *Avatar: A Lenda de Korra* (2012), que traz uma heroína bissexual substituindo o protagonismo do garoto Aang, seu antecessor na série *Avatar: A Lenda de Aang* (2005). Marcada por questões políticas e personagens complexos, essa franquia foi a que mais se distanciou das produções da Nickelodeon e colocou o canal em um patamar de adoração entre jovens e adultos, que acompanharam as aventuras de Aang e Korra com a mesma seriedade e fidelidade dedicada a muitos animês de sucesso. Em sua terceira temporada, Korra reflete também uma mudança marcante na concepção do personagem protagonista que adentrou muitas produções a partir de

2010: a necessidade de expor as fraquezas do herói. O sucesso da franquia de *Avatar* fez com que, em 2021, fosse anunciado pelos criadores da série um estúdio independente da Nickelodeon, no qual serão produzidos conteúdos originais dentro do universo já consolidado no imaginário dos fãs.

François Jost (2012) quando reflete sobre as séries estadunidenses enfatiza que, por meio do personagem, aproxima-se o público também com problemas sentimentais nele presentes e que podem ser percebidos como fraquezas, dores e falhas que o espectador também vivencia em sua realidade. Isso se dá devido aos heróis mais tradicionais terem passado por um processo de humanização apoiada em uma “erosão progressiva do herói superior aos humanos e ao seu contexto” (Ibid., p.11), como ocorre com Korra. Na perspectiva de Salter e Blodgett (2017), esse enfraquecimento do herói é melhor aceito quando se trata do enfraquecimento feminino, já que o herói masculino, mesmo em contextos atuais, deve exaltar sua masculinidade relacionada à hegemonia. Logo, ele não pode ser fraco, dependente de outros ou mesmo piedoso, o que contraria uma onda mais diversa de construção de personagens como uma tentativa de reforçar aqueles modelos hegemônicos de outrora, bem como as masculinidades que eles representam. Porém, as resistências se mantiveram.

As tentativas de naturalizar personagens que destoavam dos padrões da indústria audiovisual também surgiram quando a Nickelodeon trouxe as diferentes performances de masculinidade presentes em Bob Esponja (1999). Apresentado como sensível e, algumas vezes, performando comportamentos considerados femininos, o herói, segundo Banet-Weiser (2007), é alvo constante de grupos conservadores por abordar pautas inclusivas em sua narrativa. Segundo a autora, Bob Esponja sempre esteve intimamente relacionado à cultura gay no imaginário da audiência, tanto pelo público conservador quanto pela comunidade LGBTQ+. Vinte anos depois de seu lançamento, durante o mês de orgulho LGBTQ+ de 2020, o canal assumiu pela primeira vez ao público que a identidade de Bob Esponja era de fato membro dessa comunidade, colocando-o lado a lado com Korra em um post nas redes sociais que celebrava o mês do orgulho¹⁵. Isso reflete um dos principais aspectos da trajetória do estúdio: empoderar o seu público infantil como agentes de mudança social e aproveitar o apelo comercial por merchandising envolvendo seus personagens mais evidentes, já que o público LGBTQ+ se torna, assim, um mercado a ser explorado.

¹⁵ Fonte: <https://f5.folha.uol.com.br/cinema-e-series/2020/06/nickelodeon-assume-oficialmente-que-bob-esponja-e-um-personagem-lgbt.shtml>. Acesso em: 08 de agosto de 2020.

FIGURA 5: CELEBRANDO O MÊS DO ORGULHO, O PERFIL OFICIAL DA NICKELODEON NO TWITTER, FACEBOOK E INSTAGRAM DIVULGOU SEUS PERSONAGENS COMO ALIADOS DA COMUNIDADE LGBTQ+ EM JUNHO DE 2020.



FONTE: Captura de tela do Twitter oficial da Nickelodeon

Apesar de tais aspectos aqui citados acentuarem o caráter transgressor do canal, é preciso apontar também que a lógica de mercado e estrutural de gênero não é totalmente subvertida em suas produções. A análise de Martin (2017) que observa personagens num período de 2012 a 2013 nos EUA aponta que no estúdio o sucesso *Dora Aventureira*, por exemplo, apesar de trazer uma personagem feminina como protagonista na Nick Jr. - canal voltado para uma faixa etária até os 7 anos - contém muito mais personagens masculinos do que femininos em cena. O mesmo pode ser observado em *A Lenda de Korra*. Segundo o autor, talvez a presença de uma líder feminina seja um fator que leve a uma espécie de “necessidade de compensação” com muito mais personagens do sexo oposto em cena.

Trocando de canal, a hegemonia Disney também chegou à televisão por meio de canais com programação infanto-juvenil que passaria a produzir suas próprias séries para concorrer com o Nickelodeon e o Cartoon Network, ainda que em menor número que este último. Lançado em 1983, o Disney Channel¹⁶ inicialmente exibia somente animações clássicas do estúdio e Bendazzi (2016) comenta que as produções sempre valorizaram a filosofia de priorizar as relações familiares e exaltar as habilidades infantis. Em sua década de lançamento, Shumaila Ahmed e Juliana Abdul Wahab (2017) apontam que, apesar das animações terem se tornado mais atrativas e divertidas, as questões sobre representações focadas em estereótipos eram ainda muito fortes e problemáticas. Perpetuando essa herança, durante a década de 1990 o estúdio apostou em animações que traziam personagens consagrados de seus longas para as telinhas,

¹⁶ Futuramente o canal seria incorporado ao grupo Disney Television Animation, que produz séries também para o Disney XD e o Disney Júnior.

mantendo seu papel tradicional: o herói salvador e a mocinha a ser salva. Resgatando aqui um possível reflexo dos apontamentos feitos sobre os trabalhos com animação de Muybridge, Lee Artz (2004) diz que esses personagens consagrados que adentravam a TV traziam também marcas corporais vindas do cinema, como as do corpo saudável e da raça ideal.

Os mundos idealizados de Disney se baseiam fortemente no artifício da animação. Personagens bons (ex. Simba, o Sultão, Ariel e Pocahontas) exibem traços juvenis como olhos grandes e bochechas arredondadas e são desenhados em curvas, suavemente, brilhantes e com traços europeus [...] Assim, realidade e ficção não competem nas lógicas da Disney (ARTZ, 2004, p.118)

Logo, chegando à televisão, séries como *A Pequena Sereia* (1992), *Aladdin* (1994), *Hércules* (1998), entre outros, dominaram o canal dos estúdios Disney. Percebe-se ainda com o apontamento de Ahmad e Wahab (2017) que, dentro de uma lógica segura ao apostar em personagens já aclamados, o estúdio não avançou muito naquela década em relação a temáticas e inovações, talvez sendo mais ousado com séries que fugiam desse padrão e receberam alguma atenção do público jovem, entre elas: *Ana Pimentinha* (1997), *Os Super Patos* (1996) e *Os Gárgulas* (1994). Entretanto, a década seguinte contou com produções que começaram a deixar de lado a estética cinematográfica e as lógicas moralistas limitadoras de seus filmes. Com *Kim Possible* (2002) o canal apostaria em sua primeira super-heroína animada televisiva e Bendazzi (2016) relata essa experiência como uma inovação estética e conceitual, já que Kim foi criada com o estilo de animação limitada e era uma heroína estritamente gráfica, com movimentos ágeis e vibrantes cabelos vermelhos, sendo idealizada para o público adolescente.

Desde sua concepção, outra marca evidente das produções animadas do Disney Television Animation foi a confiança que o canal depositava em seus seres antropomórficos, sendo maioria entre os programas realizados até o final dos anos 2000. Durante este período, das vinte e sete séries animadas produzidas entre 1985 e 1999, vinte eram protagonizadas por animais com características humanas¹⁷. Com o sucesso de *Kim Possible* esse cenário começa a mudar e os anos 2000 deram a vez de personagens humanos como *Jake Long* (2005), *Phineas e Ferb* (2007) e *Os Substitutos* (2006).

Em 2012 percebe-se também a tentativa de abarcar entre seus fiéis seguidores as crianças latinas, que começam a ganhar visibilidade com *A Princesa Sofia*, que inicialmente foi confirmada como latina, porém quando a série estreou foi apresentada como uma “junção de etnias” devido ao caráter fantasioso do reino fictício a qual pertencia (CHAVÉZ e KILEY, 2016). Colocando crianças codificadas como latinas como coadjuvantes ou auxiliares de tarefas

¹⁷ Levantamento feito pelo autor.

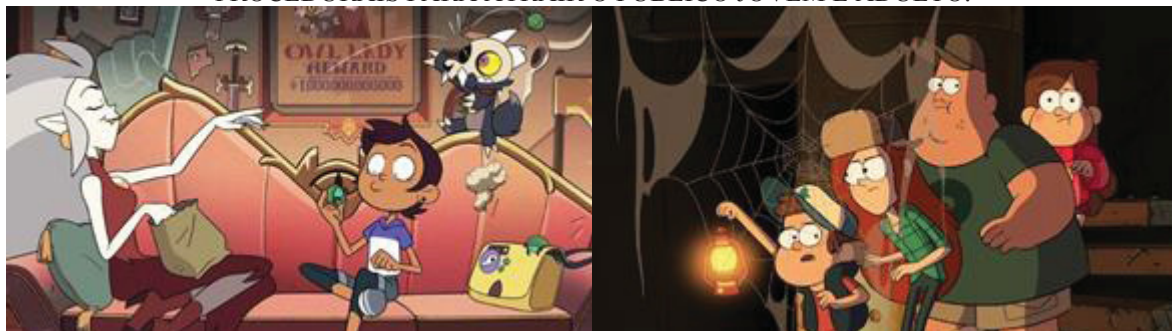
manuais, o canal demarcou durante muito tempo os limites de pertencimento dessas etnias enquanto seus protagonistas brancos e nortenhos ainda lideravam muitas histórias. Em uma análise dos relatórios anuais do Disney Channel de 2004 a 2014, Chavéz e Kiley (2016) apontam não encontrar nenhum tipo de verba para direcionamento de papéis ou personagens voltados especificamente para crianças latinas ou com intenções similares em seu programas animados, com algumas exceções de suas séries live action. Contudo, em 2015, Elena de Avalor estreou no canal como sua primeira princesa latina de série animada, apresentando uma tendência de inclusão na representatividade de um público consumidor de alto valor para os estúdios (Ibid.). Segundo os autores, a principal possibilidade para a existência de um personagem latino antes de Elena de Avalor nos canais de televisão da Disney parecia ser que ele fosse coadjuvante ou figurante e latino “do jeito certo”, sendo exótico sem excluir uma audiência ideal de crianças brancas de classe média.

Assim, até os dias atuais, ao considerar as narrativas que acompanham as animações do canal, percebe-se uma sobreprodução de temáticas simples e voltadas ao público infantil estadunidense - foco comercial da emissora - com exceções mais complexas que também alcançam o juvenil e não derivaram de longas animados. Com intervalos de em média 3 anos, de 2010 a 2020 o canal trouxe três produções mais expressivas que apontam para tais tentativas: Gravity Falls: Um Verão de Mistérios (2012), que chamou atenção do público jovem com uma história sombria envolta em simbologia, misticismo e crenças sobrenaturais; Star Contra as Forças do Mal (2015), outra uma animação que destaca o protagonismo feminino - dentro da lógica garota branca, hétero, cis e ocidental - e causou polêmica ao apresentar o primeiro beijo gay do canal¹⁸ entre personagens “figurantes” em um dos episódios. Depois de Sue Rose em Ana Pimentinha, a criadora de Star, Daron Nefcy, é a segunda mulher a desenvolver uma série para o Disney Channel na história do canal, seguida por Dana Terrace, criadora de *The Owl House* (2020). Nessa última, a protagonista é Luz, uma nova garota latina inserida em um mundo de magia e seres sobrenaturais, enredo que também gerou reações de grupos conservadores¹⁹ dos EUA por lidar com o suposto culto à bruxaria, além de ter apresentado sua primeira personagem bissexual - agora em um papel mais central - o que também causou reações negativas nos âmbitos conservadores da audiência estadunidense.

¹⁸ Fonte: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/radar-cultural/star-vs-as-forcas-do-mal-mostra-primeiro-beijo-gay-em-uma-animacao-da-disney/>. Acesso em 10 de janeiro de 2021.

¹⁹ Fonte: <https://pleno.news/entretenimento/cultura-e-lazer/ex-bruxa-e-lider-crista-alerta-para-desenho-disney-ocultista.html>. Acesso em 10 de janeiro de 2021.

FIGURAS 6 E 7: *THE OWL HOUSE* (ESQ.) E *GRAVITY FALLS* SÃO DOIS EXEMPLOS DA APOSTA NOS ESTÚDIOS DISNEY EM TRAZER TEMÁTICAS SOMBRIAS, COMPLEXAS E NARRATIVAS NÃO-PROCEDURAIS PARA ATRAIR O PÚBLICO JOVEM E ADULTO.



FONTE: Captura de tela de episódio.

Sobre essa tendência de influência externa nas produções, Furniss (2008, p.15) comenta que, mesmo tendo em mente o tipo de audiência que se quer atingir, as animações trazem também a escolha do artista em tomar decisões criativas que já consideram o impacto social que terão e frequentemente chamam a atenção do público de maneira controversa. A autora indica que uma das justificativas de determinados temas e abordagens polêmicas ganharem voz é a liberdade do seu criador em querer contar uma história que precisa de tais elementos para não perder sua originalidade. Neste sentido ainda, a controvérsia pode ser até popular, como ocorreu com *Gravity Falls* e suas permanentes mensagens subliminares que geraram curiosidade e fascínio nos fãs e deixaram abertas possibilidades de interpretação de fatos fictícios que movimentam até hoje teorias sobre a série²⁰. Logo, para Brait (1985, p.11) sempre que “quisermos saber alguma coisa a respeito de certos personagens, teremos de encarar frente a frente a construção do texto, a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas”.

Ainda que seja característica da animação oferecer resistência a modelos hegemônicos e dar visibilidade a minorias e grupos marginalizados (WELLS, 2012), é perceptível que os principais canais televisivos que movimentam o mercado de séries animadas ainda avança de maneiras distintas neste aspecto. O conservadorismo do Disney e sua potencialidade como mais influente produtor de animações do mundo são contrastes que ilustram a lógica de produção voltada para dar lugar à demanda social, porém dentro de uma limitação demarcada por noções seguras de retorno financeiro envolto em ideais tradicionais.

Sebastien Denis (2007) relata que, desde *Silly Symphonies*, em 1929, a lógica republicana já era imperativa no estúdio, incentivando a meritocracia e valores conservadores em diferentes momentos da história, ainda que oscile eventualmente com algumas produções,

²⁰ Fonte: <https://super.abril.com.br/cultura/criador-da-serie-gravity-falls-convida-fas-de-todo-mundo-para-uma-caca-ao-tesouro/>. Acesso em 11 de dezembro de 2020.

principalmente na televisão, como mencionado. Para Candido et al. (2014, p.117) o personagem de ficção registrado na tela sempre nos “impõe até os ínfimos pormenores o gosto geral do tempo em que foi filmado”, o que denotaria o domínio de tal pensamento tradicional exposto nas produções, não fosse a abordagem transgressora de alguns canais e programas que contrastam com esse pensamento.

Entre os três canais estadunidenses com maior presença na produção animada mundial, talvez seja o Cartoon Network aquele que mais ofertou até hoje uma pluralidade de gêneros, estilos, temáticas e artistas entre suas animações. Esse aspecto reflete o pensamento de Wells (2012) sobre a importância da resistência dentro do desenho de animação. Segundo o autor, assim como faz o animê, quando se subverte a lógica do desenho considerado “normal” o artista parte do princípio de que convenções políticas e ideológicas foram embutidas em estilos específicos - como o estilo Disney - e podem ser reforçadas, desafiadas, revertidas ou subvertidas. Ainda assim, como seus concorrentes, o CN reflete muito do que culturalmente e politicamente se vive no seu país de origem, aproveitando as tendências e arriscando em abordagens e estéticas fortemente demarcadas e cíclicas. Suas escolhas muitas vezes se mostram mais transgressoras, como será abordado no subcapítulo seguinte, dedicado exclusivamente ao canal devido a este ser o produtor de *Steven Universe*.

2.2 - Cartoon Network

Sendo hoje um dos únicos canais do mundo a atuar em territórios que abrangem desde o Pacífico Asiático até a América Latina (CASTELLÓ, 2016), o Cartoon Network passou por diversas mudanças e sua abrangência internacional contempla também questões de produção. Costa, R. (2018) explica que, por questões de custo e estratégia, enquanto a pré e pós-produção das séries são realizadas nos EUA, hoje grande parte dos trabalhos executados é realizada no exterior, sobretudo na Ásia. Assim, com a possibilidade de criação constante e acelerada, todo ano novas séries nascem e terminam determinando padrões de estilo, conteúdo, temáticas e formatos que são fontes de inspiração para muitos outros canais.

A origem do CN está diretamente ligada ao sucesso das produções dos irmãos Hanna e Barbera. Como os programas que apresentavam as séries animadas eram, até então, limitados aos horários e grades disponíveis, em 1991 a Turner Broadcasting Systems planejava estabelecer um canal exclusivo para desenhos animados. Sua estratégia inicial foi apostar nas produções consagradas de Hanna-Barbera e seus personagens, o que levou à compra dos estúdios dos irmãos estadunidenses por parte da Turner no mesmo ano. Fundado em outubro

de 1992, o Cartoon Network foi o primeiro canal televisivo do mundo a exibir 24h de animação (COSTA, R., 2018).

Renomeado como Hanna-Barbera Cartoons em 1994, o estúdio possui uma trajetória fortemente demarcada pelos executivos no comando e as características em comum de suas séries dentro deste período, gerando então a divisão de sua história que muitos autores analisam sob a ótica de “eras” do canal, como algumas marcadas por Castelló (2016) em seu texto *Épocas de Cartoon Network: Estilo y evolución*. Apesar da análise de Castelló focar nos diretores que já tomaram a frente do Cartoon Network e também nos estilos de produção dentro deste período, aqui será adotada uma divisão que segue a lógica da autora, porém acrescenta ainda uma subdivisão que marcaria produções após 2016. Estas produções não estão em seu trabalho, portanto apresentam uma proposta de caracterizar um novo momento em questão de conteúdo e formato que o canal vem adotando recentemente e não necessariamente é demarcado pela troca de diretores.

A fundação oficial do CN foi realizada por Betty Cohen, o que caracteriza então a primeira era do canal. Sob o comando da empresária de 1992 a 2001, as animações que preenchiam as 24h do canal eram no início, aquelas já conhecidas pelo público por meio do trabalho dos irmãos Hanna e Barbera. Entretanto, Cohen percebeu a necessidade de investir em opções que iam além do que a audiência já havia aprendido a consumir. Assim, em 1994, foi inaugurado o Cartoon Network Studios, no qual começaram a ser desenvolvidos curtas de produções originais do canal que eram exibidos no bloco *What a Cartoon!* a partir de 1995. A partir do sucesso de audiência dos curtas ali exibidos, dava-se início então a temporadas inteiras daqueles melhor avaliados. Castelló (2016) indica que a maior vantagem do canal em seu início foi poder ter herdado também o estilo de animação da UPA, mais barato, dinâmico e delimitado, com artistas livres para criar e utilizar seus estilos próprios para inovar em um mercado acostumado com a estética da Disney.

A primeira animação original do estúdio foi *The Moxy Show* (1993), mas apenas com *Space Ghost* (1994) Cohen percebeu que sua estratégia daria certo. O sucesso da série fez com que, até o final daquela década, o CN já tivesse em sua grade pelo menos cinco produções que conquistaram o público rapidamente e estabeleceram as características da primeira era do canal: O Laboratório de Dexter (1995), Johnny Bravo (1995) e Coragem o Cão Covarde (1996), A Vaca e o Frango (1997) e As Meninas Super-Poderosas (1998). Castelló (2016) comenta que de início a narrativa desses programas era direcionada majoritariamente para o público masculino (73,6% da audiência), com foco na ação e no companheirismo, cuja principal intenção era o entretenimento. Sob a criação de Genndy Tartakovsky, O Laboratório de Dexter

definiu uma estética e um conceito narrativo que nortearia os próximos shows desenvolvidos para o canal, principalmente com personagens astutos em situações cômicas.

Apesar do sucesso da série, antes dos anos 2000 *As Meninas Superpoderosas*, de Craig McCracken, estreou no canal com números estrondosos, o que garantiria seu sucesso até os dias atuais, considerando que este é o único desenho do período em questão a ganhar novas temporadas quase trinta anos depois. Para Taynah Ibanez Barbosa (2018) daquelas em exibição no início dos anos 2000, *As Meninas Superpoderosas* era a mais expressiva nas questões relacionadas a papéis de gênero, por exemplo. Utônio, o pai solteiro que cuida das filhas e faz as tarefas do lar foi visto como uma ousadia do canal em relação a representar personagens masculinos, principalmente adultos (Ibid.). Além do papel social do pai/homem do lar ressignificado, outro olhar sobre a importância da série do CN é oferecido por Camila P. Mancio, Gustavo Santos e Elisa Maranhão (2017) quando colocam em evidência como a representação²¹ do personagem “Ele”, apesar de trazer um ser que subverte padrões de gênero e sexualidade, era ao mesmo tempo problemática.

FIGURA 8: “ELE”, APARECE COMO UM SER SEM NOME OU LUGAR DE MORADIA DEFINIDOS, CARACTERÍSTICAS ASSOCIADAS ÀS IDENTIDADES MARGINALIZADAS.



FONTE: Powerpuff fandon online.

O vilão que permeia o limiar de uma identidade de gênero transgressora era construído como um ser diabólico referido no masculino, mas com elementos femininos como o uso de maquiagem, salto alto, saia, etc. Porém, é justamente a posição de vilão e de ser digno de ódio que chama a atenção para sua presença preocupante em cena como algo relacionado à comunidade LGBTQIA+ e evidencia como a representatividade e a representação caminham

²¹ Aqui a ideia de representação segue ligada não apenas a questões visuais, mas também simbólicas, conceituais e ideológicas.

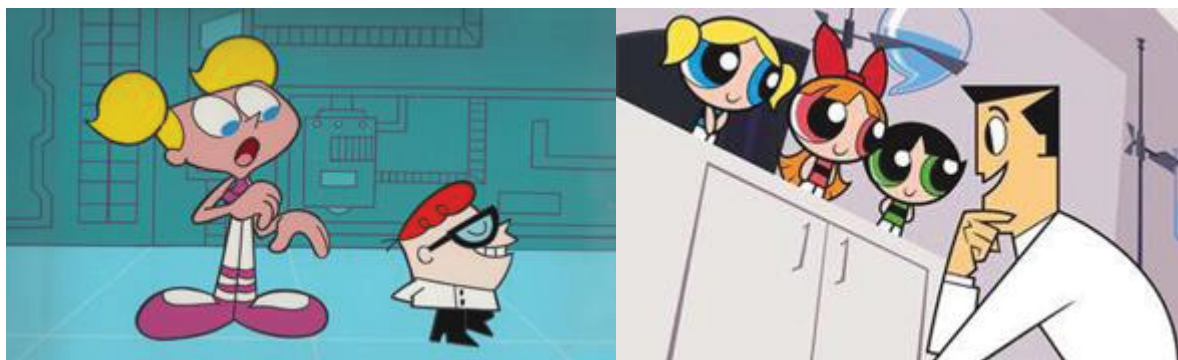
de maneiras diferentes na animação. Destituído inclusive de um nome próprio, por meio de Ele, as autoras entendem que há uma negatificação da comunidade LGBTQIA+ e assim

o desenho não funciona como um canal de visibilidade, mas sim de uma promoção de estereótipos [...]. E não é somente em suas vestimentas que o personagem é negativado, a mise-en-scène, por exemplo, em que composição visual dos artefatos que compõe as cenas em que Ele participa – em especial quando está sozinho – é caracterizada pelo predomínio de tons avermelhados, os quais podem contribuir para associá-lo ainda mais ao diabo, visto que o inferno é em todas as representações (inclusive de ordem religiosa definido como vermelho). [...] Há assim um ocultamento dos outros personagens diante do vilão, que evitam até mesmo pronunciar seu nome (Ibid. p.218-220)

Com *As Meninas Superpoderosas* e *O Laboratório de Dexter* o estilo de animação utilizado por McCracken e Tartakovsky é apontado por Bendazzi (2016, p. 9) como abertamente inspirados pela UPA, com movimentos limitados, cujas linhas e cores eram destaque predominante. O autor comenta que seus personagens eram uma mistura híbrida de “design, animação, quadrinhos, propagandas e arte, representando as novas fronteiras da cultura pop”. Porém, dentro de limitações, percebe-se uma rica utilização de um terceiro elemento da linguagem de animação que circunda sua concepção central, chamado condensação. Wells (2012) explica que a condensação seria a capacidade da imagem animada em oferecer um grau máximo de sugestão dentro do mínimo de imagens.

Logo, os cenários de *As Meninas Superpoderosas*, por exemplo, poderiam não ser composições muito complexas ou detalhadas (a própria imagem da cidade que aparece à distância vez ou outra é limitada a formas geométricas e cores simples), mas basta um quadrado para indicar as janelas dos prédios no horizonte e entende-se que a série se situa em uma cidade urbanizada, com padrões de vida voltados para hábitos daquele ambiente, por exemplo, etc. Costa, R. (2018) toma a condensação como uma forma expressiva de narração animada que sugere o máximo da narrativa e de informações temáticas para expor a sua ideia central. O autor indica que usa-se também partes de objetos, por exemplo, para representar o todo ou como metáforas ligadas à associação simbólica.

FIGURAS 9 E 10: CORES PRIMÁRIAS E FORMAS HORA PONTIAGUDAS HORA ARREDONDADAS DEFINIAM O LABORATÓRIO DE DEXTER (ESQ.) E AS MENINAS SUPERPODEROSAS, SÉRIES MAIS MARCANTES DA ERA COHEN.



FONTE: Captura de tela de episódio.

Como o Cartoon ainda não podia se apoiar apenas em produções originais, em 1996 houve a fusão entre os grupos Turner Broadcasting Studios e Time Warner, a qual resultou em uma programação mais variada que inclui também a turma dos Looney Tunes e todo o conteúdo animado da DC Comics (COSTA, R., 2018). Assim, o público que acompanhava o canal começou a ter uma oferta plural de conceitos e artistas que produziam suas animações. Passou a ser evidente, ante esta mistura, quais eram as características que mais ecoavam o estilo do canal em suas produções originais. Ainda na primeira era, características como o ritmo frenético das histórias e um humor voltado ao absurdo são apontadas por Castelló (2016) como essenciais para os números expressivos que o Cartoon registrava.

Encerrando a era Cohen, em 2001 Genndy Tartakovsky apostou em uma nova série, Samurai Jack, que já apresentava um estilo de animação mais violento e envolto em questões filosóficas, direcionada para um público jovem. Sobre Samurai Jack, Bendazzi (2016) ressalta que visualmente todos os elementos, de personagens a movimentos, são formados por linhas geométricas muito inspiradas em animês, fonte de matéria prima também para o conteúdo mais maduro da série. Esta aposta aponta para o reflexo tido por duas decisões que Cohen tomou relativas à programação anos antes. Em 1997 o CN lança o programa Toonami, que concentraria a exibição de animês como Sailor Moon, Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco. Com suas características já definidas pela produção oriental, os animês adentraram o canal como uma oferta para um público mais distante do infantil. Além disso, em 2000 os cartoons clássicos do canal (primeiras produções de Hanna-Barbera) começaram a ser retirados da grade para constituir um novo canal: o Boomerang, deixando um buraco na programação que precisava ser preenchido.

Em 2002 Betty Cohen sai de cena e dá lugar a um novo presidente do CN: Jim Samples. Segundo Castelló (2016), a era Samples dura até 2007 e é demarcada em seu início pelo desejo do novo presidente em equilibrar sua audiência até então amparada por garotos, reforçando a presença feminina em cena. Em seu primeiro ano Samples investe no primeiro longa animado

do canal, *As Meninas Superpoderosas O Filme*, e também lança *Hi Hi Puffy Amyumi*, série que traz duas cantoras de rock vivendo aventuras colegiais e esbanjando na tela a utilização das cores consideradas femininas, como tons de rosa, roxo e lilás, em contraste com o preto do rock'n roll. Em 2004, *Betty Atômica* e, em 2005, *A Vida e as Aventuras de Juniper Lee*, também concentram seus esforços em evidenciar as habilidades de garotas em suas histórias. Em relação às produções, de um modo geral, a era de Samples começa a distinguir mais precisamente seus animadores e visualmente suas obras são apresentadas com semelhança tão forte quanto aquelas de Cohen. Seu conteúdo também começa a se desprender de situações cômicas absurdas e passa a traduzir seus personagens por meio de reflexões e da exploração de mensagens positivas e educativas (CASTELLÓ, 2016).

FIGURAS 11 E 12: COM UM LEGADO MENOR À FRENTE DO ESTÚDIO, AS PRODUÇÕES LANÇADAS NA ERA DE SAMPLES COMO *MANSÃO FOSTER PARA AMIGOS IMAGINÁRIOS* (ESQ.) E *A VIDA E AS AVENTURAS DE JUNIPER LEE* FINALIZAM O QUE CASTELLO (2016) CHAMA DE A “ERA DE OURO” DO CN, QUE IRÁ DE 1994 A 2006.



FONTE: Captura de tela de episódios.

Pensando em expandir ainda mais as produções do canal, Samples também iniciou em 2001 um bloco com animações voltadas para adultos, o *Adult Swim*, que futuramente se tornaria um canal independente, como o Boomerang. Colocada no horário noturno, essa grade evidenciava violência gráfica, situações sexuais intensas, linguagem violenta e imagens surrealistas com temáticas transgressoras (Ibid). É importante ressaltar que, ainda que a direção de cada presidente no CN reflita em decisões e lançamentos com características específicas, estes lançamentos não necessariamente perduram apenas durante tal período, podendo séries mais duradouras perpassarem mais de uma era em exibição. No caso das séries da era Samples, muitas não foram adiante e tiveram seu cancelamento nos anos seguintes à sua estreia.

Talvez a era Samples tenha sido um prenúncio do que viria. Conhecida como a “era das trevas”²², a terceira era do canal, aqui caracterizada pela presença de Stuart Snyder no comando do CN se deu principalmente na instabilidade durante o período de Snyder em relação à troca de conteúdo constante. A partir de 2007, clássicos cartoons originais foram removidos e as novas opções que vieram não agradaram o público. Além disso, essa época experimental trouxe inclusive tentativas de produzir séries em live action, que iam contra a proposta fundadora do CN e resultaram em perdas de audiência gigantescas (Ibid.). Sob a produção executiva de Craig McCracken, em 2008, o *Cartoonstitute* foi ao ar pela primeira vez, resgatando a ideia do *What a Cartoon!* de trazer curtas originais de novos artistas, que poderia ser a forma de descobrir uma nova galinha dos ovos de ouro.

Antes dos resultados do *Cartoonstitute* o canal teve também momentos isolados positivos, como o lançamento de *Ben 10 Alien Force* (2008) que resgatou um dos heróis favoritos do público do canal em uma versão jovem. A série reforça mais uma vez os princípios da metamorfose - neste caso literalmente como o elemento que representa o coração da animação (FURNISS, 2008) - como estratégia de comunicar sentidos, já que o herói se transforma em diferentes alienígenas de acordo com a necessidade narrativa do episódio. Uma outra aposta inovadora foi a criação de *Total Drama* (2007), um *reality show* animado que Castelló (2016) comenta ter em sua estrutura narrativa aspectos mais semelhantes a séries *live action* do que animadas, o que poderia ter segurado os fãs das animações do CN por mais tempo. Entretanto, esta fase também refletiu a preferência por trazer de volta o protagonismo masculino, vista no investimento do canal em séries como o próprio *Ben 10*, *Batman: Os Valentes e Audazes* (2008) e *The Secret Saturdays* (2008).

Ben 10, *Mansão Foster para Amigos Imaginários* e *As Aventuras Assustadoras de Billy e Mandy* são algumas produções desse período que aparecem na análise de Dennis (2009) sobre como certas atitudes em personagens de 2007 indicavam questões de gênero. O autor diz que pistas, indícios e insinuações de relacionamentos homoafetivos apareciam com frequência, seja por amizades mais íntimas entre dois garotos ou padrões estéticos. Isso apontaria para o fato de que aspectos relacionados à inclusão eram recorrentes, ainda que não declarados. Para o autor as animações então seriam mais efetivas em romper com padrões de gênero do que o live action, gerando inclusive narrativas paralelas por meio das fanfics²³, que evidenciam mais o desejo dos fãs pela união amorosa de seus personagens favoritos (Ibid.).

²² Termo utilizado no vídeo histórico construído para o canal Saberspark, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3qcqdiC6U6U>.

²³ Histórias ficcionais criadas por fãs utilizando seus personagens favoritos de filmes, séries, etc.

Com o começo da era Snyder instável e sem conseguir definir um estilo para as novas animações que surgiam, foi apenas em 2009 que o canal voltou a chamar atenção mundial com a estreia de *Apenas um Show* e firmou novamente suas bases artísticas na animação com *Hora de Aventura* em 2010. Com nove temporadas e 283 episódios ao total, *Hora de Aventura* foi inicialmente recusada pelo Nickelodeon e é vista como uma das séries mais importantes da história do CN, sendo considerada o ponto de renascimento do canal e se tornando a primeira a tornar fãs crianças, jovens e adultos ao mesmo tempo (CASTELLÓ, 2016). A animação é também um exemplo expressivo do apelo transmídia que, a partir de 2010, percebe-se presente nas narrativas, já que, estrategicamente para atender a lógica de consumo que se manifesta entre o público

uma parte das narrativas das séries de animação também está se fragmentando, isto é, estão sendo fracionadas para estender-se em vários episódios (aos moldes de um quebra-cabeça que precisa ser montado para ter sentido) certamente, para desdobrar a história criando outros mundos ou incitar o consumo da marca. (MENDONÇA, 2019, p. 215).

Com uma história que se constrói com base na ideia de dupla audiência, a série criada por Pendleton Ward começou sem a intenção de tratar de temas profundos, tendo enfoque nas aventuras de Finn e Jake em um mundo lúdico, psicodélico e aparentemente sem regras definidas. Porém sua história tomou proporções que determinaram duas características que seriam essenciais para a nova fase do canal: as várias leituras possíveis de uma mesma obra e a narrativa com episódio não-procedural e rizomática²⁴ (Ibid.) que perdura anos a fio segurando a atenção e fidelidade do espectador. Nenhuma outra série do canal teve tantas temporadas produzidas e seus personagens puderam ser aprofundados de maneiras distintas. Com isso, foi-se mostrando a importância de suas vidas para a narrativa como um todo (CASTELLÓ, 2016), inclusive com mini séries especiais focadas em alguns deles, como no caso de *Stakes*, envolta nos mistérios da princesa vampiro Marceline. Sobre esse universo complexo, Mendonça (2019) descreve que

O mundo de Finn e Jake é povoado por seres diversos como magos, alienígenas, seres míticos, princesas (essas dos mais variados reinos), personagens doces (do Reino Doce) criados pela princesa Jujuba, animais silvestres, entre outros que surgem no decorrer dos episódios. Esses seres são inseridos na trama e se constituem em núcleos que, por sua vez, tem um universo próprio e, portanto, carregam consigo histórias que são agregadas a série (MENDONÇA, 2019, p.219)

²⁴ A narrativa rizomática (Gilles Deleuze e Félix Guattari) é descrita como aquela que aborta a raiz principal da narrativa original originando diversos pontos de origem para a história seguir. Já o episódio não-procedural é aquele que está conectado à toda a série, ainda que tenha um início meio e fim em sua concepção.

Durante os quatro anos seguintes ao sucesso do lançamento de Hora de Aventura, as animações finais da era Snyder pareceram deslanchar efetivamente. O *Incrível Mundo de Gumball* (2008) passou a ter mais evidência na programação, enquanto *Clarêncio o Otimista* (2014) e *Steven Universe* (2013) encerraram este período com popularidade semelhante ao carro-chefe do canal, *A Hora da Aventura*. Outro aspecto a se pontuar a respeito de *A Hora da Aventura* é a direção tomada pelo seu criador em relação às atitudes do herói protagonista. Ainda que Finn use de artifícios tradicionais como a força física e a espada para vencer seus inimigos, o garoto já apresenta indícios de uma masculinidade menos privada de sentimentos, mais fluidez em sua concepção de justiça e caráter reflexivo perante ações negativas de sua parte. Esse caminho iniciado pelo garoto indica possíveis contribuições a um novo modelo de heróis que se formalizaram mais adiante em *Steven Universe*.

FIGURA 13: A HORA DA AVENTURA, EM 2010, SE TORNA O HIT DO CN E APRESENTA AO PÚBLICO, EM SUAS NOVE TEMPORADAS, ABORDAGENS COMO O BEIJO LÉSBICO EM 2018 ENTRE DUAS DE SUAS PRINCESAS



FONTE: Captura de tela do episódio final.

Como a série *Steven Universe* será abordada com mais ênfase em seu capítulo isolado de descrição do objeto, inicialmente registra-se aqui apenas que seu lançamento marca a transição da era Snyder para a era atual do canal, sob direção de Christina Miller, considerada aquela com o melhor conteúdo desde a fundação do canal (CASTELLÓ, 2016). Tanto *Steven* quanto *Hora da Aventura* trazem a relação entre personagem e história como algo indissolúvel. Para Cândido et. al (2014, p.53) a história existe sempre através do personagem e, ligados eles “exprimem a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam”. Logo, “quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nos personagens [...] na vida que vivem, nos problemas que se enredam e na linha de seu destino” (Ibid.).

Steven Universe acompanharia A Hora da Aventura até seu final em 2018 e seguiria ainda mais um ano como principal remanescente do período de renascimento do CN. De modo a inserir o contexto no qual *Steven Universe* é criado em 2013, um levantamento feito por Ahmed e Wahab sobre as dez animações mais populares em exibição no canal do primeiro semestre daquele ano traz indicativos sobre a representatividade de gênero. Das dez apenas uma tinha personagem feminina à frente do show. Além disso, de 86 personagens, 56 eram masculinos e 28 femininos, reforçando dados já mencionados aqui sobre a majoritária presença masculina em animações, mesmo recentemente. Ahmed e Wahab (2017, p.48-49) também observaram a questão da representação e apontaram que 90% das personagens femininas analisadas tinham apelo sexual, eram mostradas como bonitas e inteligentes, enquanto só 10% dos homens possuíam tais características. A força física também é evidente naquele ano como indicativo do tipo de corpo esperado dos personagens masculinos: 70,4% dos homens eram fortes e poderosos, enquanto 29,6% das mulheres tinham tais características. Mesmo Ben Tennyson, um garoto magro e aparentemente delicado, além de ser mostrado sempre dominante sobre sua prima Gwen, contabilizava nessa soma quando usava sua transformação em alien para alcançar o desejado corpo forte e poderoso que salvava o mundo (Ibid., p.51).

Percebe-se até aqui que as questões que tratam de rupturas em narrativas tradicionais permearam o CN - bem como seus concorrentes -, mas não necessariamente eram maioria. Oscilando de tempos em tempos, elas parecem funcionar como um ciclo que precisa se manter sempre em equilíbrio, semelhante ao que acontece com a Nickelodeon. Com a demissão de Stuart Snyder em 2014, a era Miller começa promissora com o território consolidado das produções de sucesso citadas anteriormente e ainda em andamento.

Sobre tal momento, Castelló (2016) afirma que o canal está se adaptando a um público cada vez mais moderno e com exigências distintas, o que, conseqüentemente, reflete em suas produções a preocupação ainda maior com o formato. Em 2015 foi lançado *As Poderosas Magiespadas*, primeira série voltada somente para uma plataforma digital do CN. Criada por Kyle A. Carrozza para o CN Vídeo, a série é desenvolvida em flash, um estilo de animação pensado propriamente para a internet e conta com mini-episódios (sob a forma de curtas) de em média 5 minutos e episódios tradicionais de onze minutos de duração. Furniss (2008, p.20) aponta para esta mudança na produção que adere a formatos diferentes conduz o conteúdo a ser produzido. Segundo a autora, uma produção que é pensada para a televisão ou para o cinema comporta características que nem sempre se refletem na animação para web. Uma simples adaptação de mídia sofreria com a resolução de cores, com detalhes de sombras, linha corporal

do personagem e movimentos sutis quando reproduzidos em uma tela de smartphone, por exemplo.

Novidades à parte, o momento do CN que se inicia em 2014 também aposta inicialmente em criar novas temporadas para séries de sucesso já encerradas, resgatando também o laço emocional do público com os personagens. São exemplos o retorno de *As Meninas Superpoderosas*, com a inserção de uma menina negra; e a quinta temporada de *Samurai Jack* em 2017; além de *Be cool Scooby-Doo* (2015), que oferece uma nova leitura da antiga série da Hanna-Barbera, e um reboot de *Ben 10*. Entre as séries novas, *Ursos sem Curso* (2015) e *UniKitty* (2017) ecoam a despreocupação do canal em investir em narrativas um pouco mais complexas já que, *A Hora da Aventura* e *Steven Universe* continuavam cumprindo tal papel até aquele momento.

Os primeiros anos da era Miller também apresentam tendências do canal em apostar em séries fechadas, com episódios limitados e artisticamente específicas, como o caso de *O Segredo Além do Jardim* (2014). A série de apenas uma temporada foi idealizada com dez episódios de onze minutos e retrata a jornada de dois garotos perdidos em uma floresta e tendo que enfrentar diversos perigos para voltar para casa. Com uma narrativa incomum que não necessariamente se explica até o final da história, *O Segredo Além do Jardim* evoca elementos do fantástico por meio de uma estética baseada nos terrores de Edgar Allan Poe, criando cenas sombrias e assustadoras se comparadas às outras animações do canal. Outro exemplo destes experimentos é *Long Live the Royals* (2015), produzida exclusivamente para a Austrália com apenas quatro episódios e uma história que une elementos do passado e do presente sem qualquer necessidade de explicar ao público o sentido dos mesmos coexistirem²⁵. Com a confiança de que os sentidos ali produzidos são compreendidos por uma audiência capaz de se envolver com a narrativa sem que esta seja didática ou linear, as abordagens do canal têm despontado para um equilíbrio entre programas tradicionais e apostas modernas.

FIGURAS 14 E 15: A HISTÓRIA DE O SEGREDO ALÉM DO JARDIM, DE PATRICK MCHALE, LIDA COM TEMAS COMO A MORTE E O ABANDONO E REFLETE TAMBÉM A PRESENÇA DO CANAL NOS MODELOS TRANSMÍDIA.

²⁵ Em alguns momentos da série os personagens, inseridos em um cenário medieval, utilizam telefones celulares ao mesmo tempo em que precisam usar pombos-correio, por exemplo.



FONTE: Captura de tela de episódio.

O que se percebe hoje com as produções que surgiram após o final de *Steven Universe* em 2019 é um momento do canal que oferece à sua quarta era animações com características mais dinâmicas em relação à história e conteúdo. A longa jornada de Steven e Finn e Jake chega ao fim e dá lugar a desafios mais particulares, voltados para heróis que precisam salvar a si mesmos, entender suas complexidades identitárias e geracionais, e resolver situações que muito dizem respeito à ansiedade vivida na sociedade atual. O retorno ao lúdico com *Summer Camp Island* (2018) traduz a concepção do familiar inserido em uma história que brinca com a imaginação do público, ao mesmo tempo em que seus personagens antropomórficos tratam de dramas particularmente humanos. O Mundo de Craig (2018) insere um protagonista negro com aventuras cheias de despretensão e humor, também permeando temas do final da infância de forma sensível e atual com a diversidade racial e étnica em foco, trazendo inclusive personagens muçulmanas. Já com *Mao Mao: Heroes of Pure Heart* (2019) novamente a herança da UPA parece vir à tona e a presença de personagens antropomórficos em aventuras mágicas, situações cômicas e previsíveis, desenrolando-se de modo esteticamente simples refletem a distinção total dos estilos entre as três produções recentes citadas, por exemplo.

Enquanto novas séries a longo prazo como *O Incrível Mundo de Gumball* e *Steven Universe* não parecem surgir (ou estar nos planos de canal), as séries que têm sido lançadas e abordam a dupla audiência refletem também a essência sentimental mencionada, porém com a objetividade no cerne de suas histórias. *O Trem Infinito* (2019) talvez seja o melhor exemplo atualmente para se tentar definir um estilo ou tendência das produções pós 2017. A série iniciou com uma temporada de dez episódios protagonizada por Tulip, uma garota programadora de jogos digitais que, após a separação dos pais, embarca em um trem cujos vagões compõem diferentes mundos. A partir da história de Tulip tem-se a presença de elementos demarcadores de uma narrativa com objetivos limitados, sem estratégia rizomática e adaptada para um público que tem em mãos um mistério a ser resolvido, mas não quer esperar dez anos para a resolução da jornada de sua heroína. Com início, meio e fim bem determinados, *Trem Infinito* entrega a

complexidade de uma série profunda, complexa e sensível em apenas dez episódios. A mesma fórmula se repete em sua segunda temporada, lançada em 2020, mas que não traz Tulip, e sim personagens novos - e alguns antigos - que acrescentam à série suas histórias sem alterar a lógica narrativa principal que move aquele universo.

Ao que tudo indica nesse novo momento do canal, os sentimentos do personagem, que tanto permitiram diversas nuances de sua personalidade em outros momentos da história da animação, agora não têm tempo de serem ainda mais fragmentados - como ocorreu com *Steven Universe* -, deixando que as resoluções sejam mais intuitivas, ainda que a voz interior os questione a cada minuto. Essa lógica que parece afetar também *Steven Universe Future* (2019), outra série de apenas dez episódios que resgata Steven e seus amigos para oferecer um herói adolescente em crise em um mundo que não precisa mais dele. A necessidade de se manter em um cenário mutável que agora reflete também a concorrência da volatilidade das produções de *streaming* é outro fator determinante para se pensar nas novas produções do canal. Castelló (2016) registra que tanto o CN quanto Disney e Nickelodeon tem perdido audiência devido às plataformas digitais como Netflix²⁶ e Amazon Prime²⁷. Apesar disso, a autora indica que, entre os três, os resultados do CN foram os menos negativos já que, desde 2012, o canal se mantém com o posto de primeiro lugar entre produtores de programação infantil. Segundo um levantamento da Time Warner Report mencionado no texto de Castelló (2016, p.22), em 2015 o Cartoon Network foi o único canal infantil a aumentar sua audiência nos EUA.

Adentrando o *streaming*, o Cartoon Network, em 2020, vendeu muitas de suas séries ao catálogo do serviço HBO Max, o qual também será responsável por criar conteúdo original baseado nos sucessos do CN, bem como continuações das séries iniciadas pelo canal, sendo o primeiro e mais latente *Adventure Time: Distant Islands*, um coletivo de quatro horas de especiais com novos e antigos heróis do universo de Ooo em aventuras inéditas.

2.3 Steven Universe

“Quando você tem uma mensagem de amor e tolerância, é bem difícil alguém dizer não a ela, porque é sobre amor e tolerância. Pelo que tenho percebido, quando se trata do que eu quero dizer e meu posicionamento, é sempre melhor enviar essa mensagem [...] Ela sempre fará sentido.”

²⁶ Entre as animações originais do serviço, She-Ra e as Princesas do Poder (2018), de Noelle Stevenson, se tornou uma das mais populares, com cinco temporadas já lançadas. Destaque também para Hilda (2018), Bo Jack Horseman (2014) e *Disenchantment* (2018). A Netflix também produz atualmente séries em de animês, como *Knights of Sidonia* (2014).

²⁷ Entre seus originais, a Amazon se destacou com *Undone* (2019), focada em uma história para o público adulto; Niko e a Espada de Luz (2017) e *Invincible* (2021).

- Rebecca Sugar

Steven Universe é uma das séries carro-chefe da era Snyder, lançada após Hora de Aventura estar consolidada como sucesso do CN. A animação tem como criadora a primeira mulher a atuar sozinha no cargo de criação da história do estúdio: Rebecca Sugar. Sugar trabalhou também na produção de Hora da Aventura como revisora de *storyboards* inicialmente e depois supervisora, além de compositora da série até a quinta temporada, quando o canal começou a procurar novos pilotos para produzir (MCDONNELL, 2017). Logo, a criação de Sugar foi aprovada pelo CN em um período de mudanças que havia começado com Hora de Aventura, na qual o canal estava a procura de novos talentos *indies* com intuito de trazer vozes mais diversas e jovens aos seus shows. A atuação de Rebecca na série Hora de Aventura trouxe reflexos claros na concepção de *Steven Universe*, como a importância das melodias na construção de sentidos sobre a vida interior dos personagens, por exemplo, algo constante em todas as temporadas.

De 2013 a 2019 *Steven Universe* teve ao total cinco temporadas, 160 episódios, um longa produzido para o CN, uma série derivada chamada *Steven Universe Future*, com dez episódios, três livros complementares, jogos digitais interativos ampliando o caráter transmidiático da série e cinco álbuns com músicas nas principais plataformas de *streaming*. Assim como os outros shows do CN, a série é direcionada inicialmente para um público infanto-juvenil, mas tem adentrado a cultura pop com força considerando a tendência do canal em produzir séries para a dupla audiência. Exibida sempre em canal fechado tanto no Brasil quanto nos EUA, a série segmenta seu público primário, chegando por aqui principalmente a crianças e jovens cujos pais têm condições de assinar algum tipo de pacote de canais exclusivos - Sky, Claro TV, etc. - ou serviços de *streaming*. No Brasil, alguns episódios da série podem ainda ser encontrados no Amazon Prime, contudo sua presença ainda é mais forte no CN. Já nos países nos quais o serviço de streaming HBO GO já está em operação, todas as temporadas e o filme lançado estão disponíveis aos assinantes.

Porém, quando falamos do público mais jovem e até adulto que assiste a série, essas limitações nem sempre se dão da mesma maneira, já que a presença de sites não oficiais que disponibilizam o conteúdo de forma gratuita, bem como os downloads por meio de *torrents*, entre outros, podem ser meios mais eficazes de acessar o seriado sem a necessidade de planos mensais pagos, dependendo apenas do acesso à internet. Logo, levando em conta a disponibilidade da série, quando olhamos para suas principais audiências, independente dos

dois casos mencionados, estamos falando de um público com poder aquisitivo no mínimo razoavelmente médio/alto.

O que sugere essa dupla audiência mencionada e a busca por acompanhar a série pode estar ligado à complexidade narrativa da história. Durante as cinco temporadas a série é focada em quatro personagens: Steven, Pearl, Amethyst e Garnet. Juntos eles protegem a Terra das tentativas de colonização de uma raça alienígena que visa extinguir a vida no planeta para criar mais membros para seu exército. A presente pesquisa refere-se apenas aos acontecimentos dentro das cinco temporadas originais da série, nas quais Steven ainda é criança e está inserido em uma lógica de amadurecimento e formação identitária. É por meio dessa construção identitária que o garoto vai se posicionando na narrativa, contrastando com uma suposta “essência” a qual ele deveria corresponder por ser filho de uma das personagens.

Nessa história, a mitologia em torno da qual a narrativa é construída traz elementos ligados a seres mágicos destituídos de gênero e constituídos de luz que, em sua representação, podem assumir a forma de humanos com identidades de gênero à sua escolha ou mesmo sem gênero, nomeadas a partir de pedras preciosas (MCDONELL, 2017). Na série todos os personagens que não são humanos assumem identidade de gênero feminina, referidos pelos pronome “ela” ou sem gênero, identificadas como “eles/elas” (*they*, no idioma original). Amethyst, Pearl, Rose e Garnet, as chamadas “*gems*”, são soldados que serviam a quatro entidades supremas no universo chamadas Diamonds: Yellow, Pink, Blue e White. As Diamonds vindas do planeta de origem de Garnet e suas companheiras, chamado Homeworld, colonizam outros planetas implantando *gems* ainda em formação em seu núcleo de modo que, conforme estas vão se alimentando da energia do solo para crescer, o planeta começa a morrer. Para impedir a destruição da Terra, quatro *gems* se rebelam contra as Diamonds e formam as heroínas da série: as Crystal Gems.

Porém, a história conta que, durante uma das batalhas, Rose Quartz é morta pelas Diamonds e deixa um filho na Terra aos cuidados de suas companheiras. Steven Quartz Universe, filho de Rose, é um híbrido entre humano e *gem* e que tem habilidades e características muito semelhantes às de sua mãe, herdando inclusive sua *gem*, um quartzo rosa localizado no umbigo do menino. O garoto cresce e se torna o quarto membro do grupo, assumindo o lugar de Rose e sendo marcado na série pela sua personalidade bondosa e sensível, além de uma inclinação ao pacifismo em meio a um contexto de guerra no qual é criado. Os anos passam e Steven começa a desenvolver seus poderes herdados da mãe, participar de batalhas contra outras *gems* que aparecem na Terra, e tentar convencer as Diamonds a deixar o planeta em paz. Logo, novas personagens simpatizam com a causa das Crystal Gems como as

gems Lápis, Bismuth e Peridot - que inicialmente são antagonistas, mas mudam de lado após conhecerem Steven -, bem como alguns humanos, como a melhor amiga de Steven, Connie, e seu pai, Greg Universe.

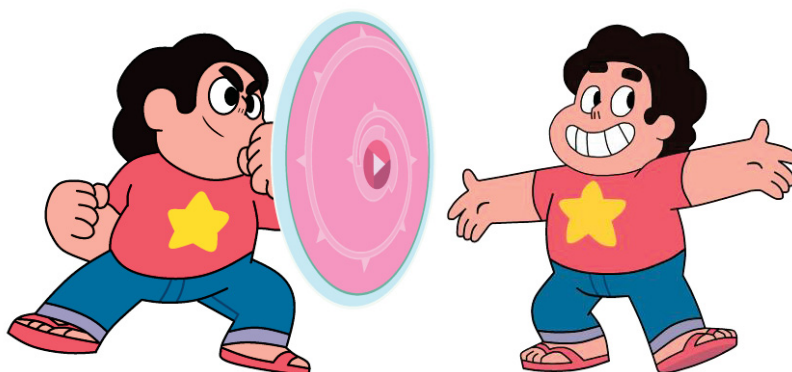
Quando a série começa, Steven já tem onze anos e está acostumado com a convivência com suas figuras femininas favoritas, que atuam como mães do menino. Contudo, a presença do pai - humano - também é uma constante na vida de Steven. Greg Universe é um ex-astro do rock já em sua vida adulta e dirige uma lavagem de automóveis. Representando a figura paterna em um ambiente majoritariamente feminino, Greg é procurado por Steven quando este precisa de conselhos e orientações sobre seu lado humano, quando tem problemas com a identidade marcada pela presença da sombra de sua mãe em si ou mesmo quando quer apenas passar momentos tranquilos com o pai. Apesar de não morar com o pai, Greg e Steven têm um relacionamento mostrado como saudável e envolto em muitas demonstrações de carinho por ambas as partes, ainda que às vezes a humanidade de Greg possa ser trabalhada como uma vulnerabilidade em meio às batalhas da série e seu caráter descuidado e atrapalhado eventualmente causa a preocupação de Steven, que tem que protegê-lo, numa possível inversão de papéis entre pai e filho.

Por fim, o protagonista Steven é um personagem apresentado como heterossexual, cis, branco, e morador de cidade fictícia chamada Beach City, localizada nos EUA. O garoto possui baixa estatura e corpo levemente arredondado, como é possível ver na imagem 16. O personagem foi criado com base no irmão de Rebecca Sugar, Steven Sugar, e na série é constantemente endereçado por causa dos atos de sua mãe, sendo culpado pelos erros de Rose e colocado em uma posição de herdeiro de seus poderes e de sua *gem*, o que faz com que todos que tiveram contato com a ex Crystal Gem queiram se vingar ou resgatar lembranças dela por meio de Steven. Esse fato, ao longo dos cinco anos da série, vai culminando em uma crise identitária que por vezes vêm à tona - principalmente no desfecho do show - e requer de Steven constantes esforços para tentar entender, afinal, quem ele é, quem foi sua mãe e o quanto nele há de Rose e o quanto há do próprio Steven. Em *Steven Universe Future*, um desdobramento do herói é acionado ainda quando percebe que não é mais útil em um mundo sem ameaças, colocando em prova – novamente - suas concepções de identidade e pertencimento.

Apesar de um contexto de heróis e vilões, o modo como a série dispõe essas noções é um tanto quanto incomum para o paradigma narrativo convencional, ou seja, aquele que dispõe uma separação clássica entre bem e mal, heróis que vencem e vilões que precisam ser derrotados. Nela a violência nunca é a solução para os problemas enfrentados. Além disso, Chris McDonnell (2017) relata que sempre esteve claro durante o processo de produção e

roteiro que Steven não se tornaria um “super” herói. Seus poderes seriam com base em suas emoções, seu senso de acolhimento seria a primeira resposta aos antagonistas e o lado humano do garoto iria prevalecer. Logo, o que se pode encontrar é uma história de amadurecimento que equilibra a jornada de Steven em momentos comuns do dia a dia humano que são tão empolgantes para ele quanto as batalhas intergalácticas das quais precisa participar. Ele vive em um mundo de criança que está em crise e vê o mundo das *gems* como o mundo adulto que o interpela constantemente a assumir responsabilidades e liderança no seu papel de herói.

FIGURA 16: STEVEN QUARTZ UNIVERSE

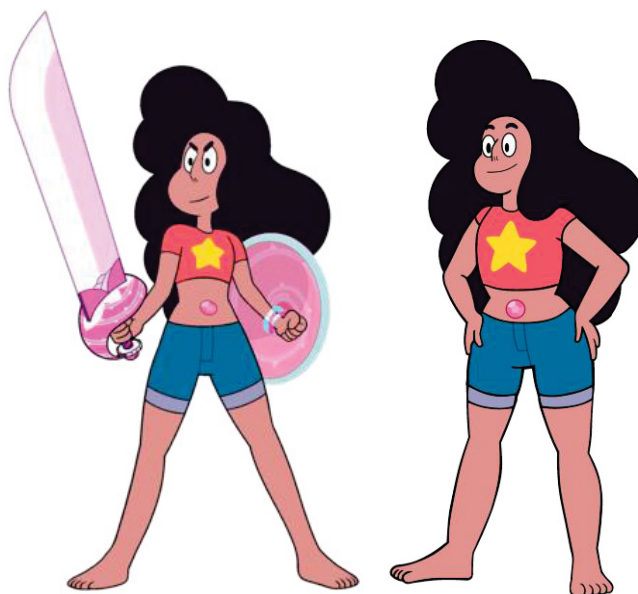


FONTE: Steven Universe fandom online.

Na posição de herói, Steven apresenta poderes herdados de seu lado *gem* que são majoritariamente defensivos: a capacidade de projetar escudos protetores em si e nos outros; materializar o escudo que era de sua mãe em combate; flutuar de acordo com seus sentimentos; curar feridas com sua saliva - outro poder herdado de Rose, que possuía o poder da cura por meio de lágrimas -; entre outros. Além disso, assim como suas companheiras, Steven também é capaz de realizar a poderosa “fusão”, o resultado de um laço forte construído entre dois personagens que se unem geralmente por meio da dança tornando-se um outro ser mais forte e com identidade à parte. Quando se fundem, Steven e Connie formam Stevonnie, por exemplo, indivíduos não-binários que atuam em algumas temporadas. Para a criadora Rebecca Sugar “as fusões podem representar todos os tipos de relacionamento. Garnet é o relacionamento romântico. Smoky o relacionamento entre irmãos. Malachite é um relacionamento tóxico”. (MCDONELL, 2017, p.128). Assim, Garnet entra como um sentimento, o resultado do relacionamento amoroso entre Ruby e Sapphire; Malachite, que é formada à força pela união entre Lápis e Jasper, caracteriza um exemplo atípico de fusão; e Obsidian, é a fusão completa das Crystal Gem com Steven, tornando-se a mais poderosa da série dados os laços entre o garoto e suas figuras maternas. Importante ressaltar que as fusões entre diferentes *gems* não são bem

vistas em Homeworld, sendo consideradas abominações que vão contra a natureza pura da espécie.

FIGURA 17: STEVONNIE É RESULTADO DA FUSÃO ENTRE STEVEN E CONNIE. NA SÉRIE ELES(AS) CONDUZEM IMPORTANTES REFLEXÕES SOBRE ASSÉDIO E CONSENTIMENTO



FONTE: (SUGAR, 2017).

O fato da série criar, em sua maioria, personagens que remetem à transições na identidade de gênero trouxe reconhecimento e repercussão para fora das telas, incidindo principalmente na apropriação do público LGBTQIA+ desses personagens como representantes de suas identidades e corpos (MCDONNELL, 2017). O escritor da série, Matt Burnett, diz que o show é muito aspiracional no modo como explora o gênero e “mostra o mundo como ele provavelmente deveria funcionar” (BURNETT in MCDONNELL, 2017, p.128). Seus personagens têm e sofrem preconceitos, mas Steven sempre encontra um jeito de olhar além disso e ajudar os outros a enxergarem as coisas dessa maneira também (Ibid.). Além disso, não só em cena a diversidade é celebrada, já que a representatividade também se dá por trás das câmeras. A começar pela criadora, Rebecca, que se identifica como uma pessoa não-binária e feminista interseccional.

Em um mundo tão diverso como o nosso, entende-se que todos os tipos de pessoas deveriam ser capazes de ver reflexos autênticos de suas próprias vidas e experiências na tela, em todos os tipos de papéis. Contudo, o valor e veracidade desses reflexos depende de representação igual na frente e por trás das telas, algo do que o time de *Steven Universe* se orgulha. (MCDONNELL, p.221, 2017).

Tendo esse pensamento consolidado e o apoio dos fãs, a série traz reflexões sobre aceitação das diferenças de maneira intrínseca à sua narrativa, sem precisar construir esse enredo didaticamente. Eli Dunn (2016) diz que um dos maiores méritos da série é conseguir trazer personagens que rompem com o uso comum de personagens LGBTQIA+ atreladas apenas a gays e lésbicas. A autora diz ainda que se apropriar das potências mágicas que a animação oferece para tratar de gênero é uma vantagem narrativa que funciona de maneira evidente em *Steven Universe*. Para McDonell (Ibid.) essas temáticas e maneiras de construir sentidos positivos sobre identidades marginalizadas são a maneira artística de responder a um mundo que teme as diferenças e a um mercado que começa a entender seu papel e os impactos financeiros positivos que a inclusão pode trazer. Assim, o escritor de *Steven Universe* ressalta que atualmente “o mundo lá fora está faminto por histórias que venham de todos os tipos de vozes [...] e a audiência televisiva tem abraçado programas mais inclusivos, o que tem incentivado canais a produzi-los” (Ibid. p.221). Logo, amor e tolerância são condutores morais da narrativa, com antagonistas humanizados e protagonistas que ecoam um sentido universal para a história, apesar de suas particularidades culturais.

“e esse é o poder do show: ele pega uma série de temas e questões complexas e as explora por meio do filtro do mundo da fantasia e de seus personagens. Então ela se torna universal, e resulta nessa mensagem com a qual qualquer um pode se conectar” (BURNETT in MCDONNELL, 2017, p. 124)

Trabalhar com o espaço para personagens LGBTQIA+ também levou à escolha de posicionar Steven como um garoto heterossexual cercado dessas diversidades a serem exploradas por seu olhar masculino. Por ser um garoto sensível e acolhedor, Barbosa (2018, p. 6) diz que “a fim de quebrar a justificção da homossexualidade como ponto crucial de sua postura, Sugar lhe deu um interesse amoroso em Connie”, sua melhor amiga. A heterossexualidade do protagonista é central para a análise que se dará nos capítulos seguintes, já que o posiciona em um local de poder que torna ainda mais importante o modo como ele se relaciona com as identidades de gênero dos coadjuvantes bem como sua própria.

Todas as nuances sentimentais que permeiam *Steven Universe* têm como resultado uma série que conquistou seu espaço na crítica²⁸ e nos fãs²⁹ e se mostra transgressora³⁰ ao adentrar as abordagens de gênero como uma maneira de criar relações mais humanas e histórias menos

²⁸Disponível em: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/kindness-steven-universe-series-movie-874815/>. Acesso em: 11 de julho de 2020.

²⁹Disponível em: <https://www.pastemagazine.com/tv/cartoon-network/steven-universe-neurodivergent/>. Acesso em: 11 de julho de 2020.

³⁰ Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-141425/>. Acesso em: 11 de julho de 2020.

maniqueístas com base na empatia³¹. Sua estreia foi a mais lucrativa do canal em 2013 e, entre suas conquistas, em 2018 a animação trouxe o casamento de duas personagens representadas como femininas como uma importante apresentação do amor sem tabus. O sucesso do episódio lançado na quinta temporada rendeu à série a conquista do título de primeira produção animada da história a ganhar um GLAAD Media Awards³², na categoria Outstanding Kids & Family Programming Award na edição de 2019³³. Um exemplo da transposição da força narrativa inclusiva para a realidade é a performance ao vivo em 2017 da música da primeira temporada *Stronger Than You* pela cantora Estelle, dubladora de Garnet, que reuniu fãs da série vestidos com camisetas com a escrita “*I am made of love*” e resultou em uma manifestação a favor dos direitos LGBTQIA+ e da diversidade nos EUA³⁴.

No âmbito acadêmico *Steven Universe* aparece como objeto de diversas análises que observam seus sentidos sobre gênero, alteridade, e estética, por exemplo, como melhor exposto no anexo ao final da dissertação, onde aponta-se o estado da arte relativo à série. Nele é possível encontrar autores já citados no corpo do texto, bem como alguns que serviram para reflexões e direcionamentos sobre o que já havia de produção científica sobre o mesmo objeto aqui em foco.

³¹ Disponível em: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/steven-universe-how-rebecca-sugar-turned-tvs-most-empathetic-cartoon-into-an-empire-205732/>. Acesso em: 11 de julho de 2020.

³² O GLAAD Media Awards é uma premiação criada em 1990 pela organização não-governamental estadunidense Gay & Lesbian Alliance Against Defamation para reconhecer e homenagear as representações justas, rigorosas e inclusivas da comunidade LGBTQ+ e de questões que afetam as suas vidas nos meios de comunicação.

³³ Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/awards/steven-universe-becomes-first-animated-show-to-win-glaad-kids-family-award-171959.html>. Acesso em 11 de julho de 2020.

³⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MKGdqmevC5M>. Acesso em: 11 de julho de 2020.

3 ANIMAÇÕES COMO TEXTO PARA A EXPRESSÃO DE MASCULINIDADES

O Jardim sempre foi o lugar dominado pelas regras de Adão. É dele que sai a segunda mulher - depois que a primeira, Lilith, não era compatível com seus desejos dominantes - e é contra Adão, Deus, e a opressão masculina que a serpente - feminina - planeja sua vingança. O mito da criação é, portanto, um mito da dominação masculina (GROSSI, 2004) e assim nossa história ocidental começa. As culturas mudam e com elas a figura de Adão é substituída por outros líderes masculinos. Na ficção, por heróis guerreiros invencíveis.

Seguindo a lógica de que as produções animadas são culturalmente específicas assim como seus heróis, entende-se que elas detêm características universais para garantir o alcance de suas produções em diferentes culturas, ainda que sejam construídas com particularidades de cada país de origem. Entre essas particularidades, este capítulo vai focar em algumas noções sobre masculinidades e suas manifestações no texto animado. O foco aqui será direcionado ao que se entende como possibilidades do homem enquanto sujeito, suas condutas permitidas ou negadas ao viver as diferentes masculinidades possíveis dentro das noções socialmente aceitas do que é, então, ser homem e a manifestação destas características em personagens animados. Percorrendo características universais, mas também apoiadas no homem estadunidense como um forte referente de comportamentos masculinos, tem-se uma análise que observa Steven como um garoto estadunidense e um personagem de uma produção do mesmo país. Logo, os apontamentos que serão feitos sobre as masculinidades de Steven sugerem tanto fatores particulares da masculinidade estadunidense quanto aqueles que podem soar comuns a outros países e outras culturas e se manifestam no personagem.

Ao adentrar o território das masculinidades, tem-se a presença dos estudos de gênero como guias teóricos, nos quais o gênero é “uma categoria de análise que ultrapassa mulheres e homens como objeto de análise” (GROSSI, 2004, p.5). A autora resume as três principais correntes teóricas que aqui aparecerão em (1) pós-estruturalistas: que veem o gênero como algo constituído pela linguagem, ou seja, pelo discurso, que permeia todas as questões de gênero; (2) estruturalistas: que têm no gênero a marca da alteridade, indicando este como algo que existe pelo corpo biológico sexuado e sempre marcado pela diferença entre opostos; (3) pós-modernas: nas quais o gênero é mutável, fluido, e existe muito mais do que o masculino e o feminino (Ibid.).

FIGURA 18: COMO DRAG, PARA MUITAS CRIANÇAS, O PERSONAGEM PERNALONGA PODE TER SIDO SUA PRIMEIRA INTRODUÇÃO À POSSIBILIDADE PERFORMATIVA DO GÊNERO



FONTE: Captura de tela de episódio.

Essas pesquisas no âmbito das masculinidades como um conceito ligado aos estudos de gênero exigem alguns cuidados. Isso se dá pois, como aponta Kimmel (2013, p.142) “todos os estudos que não têm a palavra ‘mulher’ são estudos de homens. Historicamente homens ensinaram homens sobre as conquistas dos homens”. Para reverter essa situação, Jeff Hearn (1997) em *"The implications of critical studies on men"* aponta a necessidade da participação feminina na pesquisa sobre homens. Para o autor essa participação seria um modo de "garantir" que o pesquisador não seja conduzido apenas por olhares masculinos e também para que sua pesquisa não seja realizada a partir de filtros que ele - enquanto homem - replicaria, mesmo que inconscientemente, reforçando algumas posições hierárquicas no texto dada sua condição privilegiada nos sistemas de dominação³⁵. O autor comenta ainda que as três principais fontes de origem no que se tem hoje como estudos sobre homens e masculinidades são de estudos feministas, gays e de resposta dos homens ao feminismo. Além disso, há uma diferenciação teórica quando fala-se entre “estudos de homens” ou “estudos de masculinidades” e “estudos críticos de homens”³⁶, sendo a primeira comumente problemática já que pode sugerir uma relação de dominação apenas entre homens; de pesquisa de homens para homens; além de uma ambivalência que aponta para um estudo antifeminista. Já ao usar “estudos críticos de homens” pontuaria-se que são (I) críticos; (II) sobre homens; (III) explicitamente com foco em gênero e podem ser realizados por homens e mulheres, separadamente ou colaborativamente (HEARN, 1997, p.50).

³⁵ Para Hearn (1997) enquanto mulheres geralmente pesquisam masculinidades em relação a outro objeto - o homem - os homens escrevem sobre um objeto familiar, em uma categoria da qual ele é parte, a masculina. Outra maneira de reduzir estes riscos seria utilizar-se de teorias e autoras femininas na pesquisa, de modo a fazer o pesquisador ter noção das diferenças claras entre a visão masculina e feminina sobre o homem, evitando empatia, pressupostos e conclusões pela proximidade do pesquisador e objeto, ambos no âmbito das masculinidades.

³⁶ Dos termos originais *men's studies or masculinity studies* e *critical studies on men*.

Os estudos sobre homens iniciaram por volta de 1860 com John Stuart Mill em ensaios nos quais expressou sua preocupação com a relação entre homens e mulheres (CAZÉS, 1998). Esses estudos foram, contudo, por muitos anos conduzidos de homens para homens, considerando que a participação feminina nas universidades para pesquisas relacionadas ao tema vai iniciar-se apenas a partir de 1980. Se no início o foco poderia estar em uma suposta “masculinidade em crise”, o que viria depois, segundo Hearn (2004) com os estudos críticos de homens seria uma preocupação maior com as relações de poder atreladas ao homem em relação à mulher e onde essas o posicionam enquanto sujeito social. Daniel Cazés (1998) diz que esses são estudos pertinentes à área de cultura e humanidades e reforça também que eles devem abranger, além do poder masculino sobre a mulher, aspectos do patriarcado que atingem também homens e incluir a luta de homens e mulheres na questão. Para Connell (2005) esse poder do homem, aqui mencionado, pode “ser estrutural e interpessoal, público ou privado, aceito e tido como garantido ou reconhecido e resistido, óbvio ou sutil. Também inclui violações e violências de vários tipos”.

Partindo dessa lógica, entra-se então em estudos voltados também para a ideia de papel social/masculino do homem e as masculinidades como condutoras de ações que o deslocam o tempo todo dentro de suas relações de poder. Como papel masculino entende-se um conjunto de atitudes e expectativas comumente e tradicionalmente tidas como masculinas que definiriam um homem apropriado (trabalhar para sustentar a família e dar mais importância para esportes do que para os estudos, por exemplo). Para Connell (1995, p.188) o conceito de papel social ou papel masculino “tem vários pontos fracos, tanto em termos científicos quanto práticos. Ele não nos permite compreender questões relacionadas ao poder, à violência ou a desigualdade material [...] e oferece estratégias muito limitadas de mudança”. A autora aponta ainda que tal conceito não nos permite ver as complexibilidades no interior da masculinidade e nem suas múltiplas formas. Tais condutas e formas associadas ao papel social esperado do homem, independente do conceito teórico as quais são atreladas, se farão presentes ao longo da discussão sobre masculinidades aqui proposta e constituirão elementos incluídos em conceitos como masculinidade hegemônica, por exemplo, explorados adiante.

Tirando o foco do papel social, há também uma gama de estudos envolvendo as masculinidades possíveis de serem vividas por um homem, nas quais os papéis sociais têm forte presença, ainda que não sejam determinantes de certas ações. Connell (Ibid.) diz que o conceito de masculinidade não existe em todas as sociedades, ainda que todas tenham os registros culturais de gênero comumente relacionado à práticas sociais.

No gênero, a prática social se dirige aos corpos. Através dessa lógica, as masculinidades são corporificadas, sem deixar de ser sociais. Nós vivenciamos as masculinidades (em parte) como certas tensões musculares, posturas, habilidades físicas, formas de nos movimentar, e assim por diante. (Ibid, p.189)

Na prática social, Grossi (2004) aponta que o masculino é sempre ativo. Essa atividade não diz respeito apenas à sexualidade, mas também à agressividade como algo positivo. Nas crianças, por exemplo, a autora comenta que a atividade é mascarada pela hiperatividade estimulada em garotos em contraste com a passividade e calma das meninas. Hearn (1996, p.13) aponta que o conceito de masculinidade também inclui, além de esforços atrelados ao comportamento físico, “características psicológicas, experiências de gênero, identidade de gênero, socialização de papéis-sexuais, comportamento de genderizado, psico-análises, análises de poder e práticas institucionais”. Logo, masculinidade é um exemplo de gênero, uma forma de gênero que ganha diferentes expressões em diferentes culturas, sendo portanto, também um “fenômeno cultural e uma variedade de expressões culturais de gênero e possibilidades de identidade de gênero” (HEARN, 1996, p.205).

Connell (1995, p.188) também relaciona a masculinidade ao gênero e à cultura. Primeiro ao afirmar que a masculinidade é uma “configuração de prática em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero” que cria, na verdade, mais de uma configuração desse tipo, falando-se então em “masculinidades”. Em seguida, porque os efeitos dessas práticas se dão na experiência corporal, na personalidade e na cultura. A autora aponta que a masculinidade só existe em contraste com a feminilidade e o uso moderno do termo “assume que a própria conduta é resultado do tipo de pessoa que se é [...] uma pessoa não-masculina se comportaria de maneira diferente (de uma considerada masculina)” (Ibid.).

Considerando o espectro de possibilidades dentro das masculinidades, percebe-se então que, como afirma Paulo Roberto Ceccarelli (1998, p.55), “o trajeto em direção à masculinidade deve ser construído, o que é feito através de rituais próprios a cada cultura”. Logo, as masculinidades também são geograficamente específicas, são transportadas de oriente para ocidente e vice versa por meio dos processos advindos da globalização e, por mais que se tenha elementos em comuns entre todas elas - a força masculina, o homem como provedor da família, etc. - não se manifestam da mesma maneira.

"[...] o 'homem de negócio' japonês não é exatamente a mesma coisa que o 'executivo' empresarial da América capitalista. O mundo empresarial da industrialização da Ásia Oriental é massivamente patriarcal, até mesmo mais que a sua contraparte na Europa e nos Estados Unidos. Mas ele não é marcado pelo individualismo competitivo que é tão importante entre a elite capitalista européia e norteamericana." (CONNELL, 1995, p. 193)

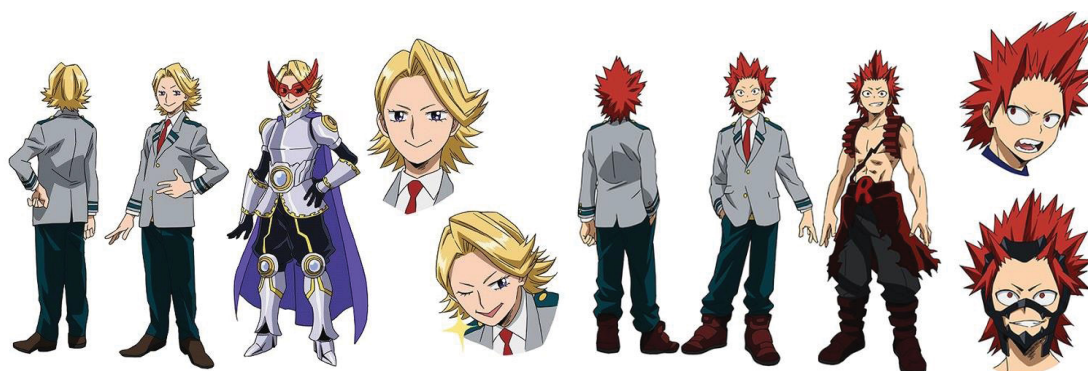
A autora divide as masculinidades entre globais, regionais e locais, especificando que instituições globais pressionam a ordem de gênero local e regional; enquanto a ordem de gênero regional oferece materiais culturais adotados ou refeitos em arenas globais e disponibiliza modelos de masculinidade que podem ser importantes nas dinâmicas de gênero locais (Ibid. p.849). Essa dinâmica aparece nas palavras de Gloria Anzaldua (2005) ao relatar como o homem chicano vive sua masculinidade em um contexto anglo-americano, por exemplo. A autora defende que entre os latinos o chicano sofre de uma humildade e uma inadequação linguística ao se comparar com os anglo-americanos que o humilha, gerando uma perda de sentido de dignidade e respeito. Este fato modifica a masculinidade - que anteriormente poderia ser dócil e protetora - para um machismo que o leva a diminuir as mulheres e a brutalizá-las. Além disso, “para lavar a vergonha de seus atos [...] para lidar com o bruto no espelho, ele se entrega à bebida, às drogas e às brigas” (ANZALDUA, 2005, p.710). Percebe-se como culturalmente específico é este retrato, ao mesmo tempo em que carrega elementos universais atrelados à masculinidade: a bebida e a violência.

Para quem fala a partir do Ocidente, o homem ocidental é um dos modelos mais comuns e carrega traços específicos, mas universalmente disseminados. Por aqui, de maneira ampla, pode-se atribuir a ideia de masculinidade fatores como competitividade, violência, culto ao corpo, consumo excessivo de álcool, forte relação com certos esportes, supressão de sentimentos, entre outros que aparecerão ao longo deste capítulo. Alguns traços compartilhados dessas dinâmicas são facilmente identificáveis na imagem comum do homem de cada cultura.

No Brasil, de acordo com as pesquisas de Grossi (2004), o homem de verdade está relacionado à honra. Aqui a honra masculina depende da mulher, já que “os homens precisam controlar as mulheres: um pai tem que controlar suas filhas; um marido tem que controlar sua mulher”. (Ibid. 12). A autora também aponta que outro modelo de honra comum é o de poder econômico para sustentar a família, o que também aparece no “homem de negócios” japonês, já citado, que carrega o modelo bastante usual de masculinidade voltada ao poder econômico e intelectual que se perpetuou no Japão até o início dos anos de 1990 (DAHLBERG-DODD, 2018, p.47). Já o jogador de futebol americano reforçou como o modelo do jovem masculino o mais idealizado na cultura estadunidense, que se manifesta em diferentes escolas do país como um dos principais elementos culturais relacionados à masculinidade (KIMMEL, 2008) e adentram várias culturas por meio de sua representação constante na mídia. Contudo, isso não significa que dentro de uma mesma cultura tem-se um único modelo de masculinidade.

Uma maneira inicial de explorar esses diferentes caminhos que as masculinidades percorrem na mesma cultura é comparando, por exemplo, características de dois personagens coabitando a mesma animação e suas masculinidades expressas. No anime *Boku no Hero Academia* (2016), a ideia de masculinidade trazida por Kirishima Eijiro incorpora o ideal masculino envolto em uma busca constante de conformidade com aquilo que usualmente acredita-se ser pertinente ao homem. O personagem reitera suas ações comumente em torno do discurso de “ser um homem de verdade” que envolve um forte código moral de papel protetor às mulheres, superação constante de seus medos em prol de um ideal de coragem inabalável e força física em evidência. De maneira inversa, seu colega de turma, Yuga Aoyama, apresenta traços com aspectos considerados femininos, como a preferência por alimentos refinados, roupas de alto padrão, personalidade atenta a questões sentimentais e uma expressão corporal leve e descontraída. Para que fique claro, na trama, ambos têm papel coadjuvante, fazem parte da gama de alunos com super-poderes e têm o mesmo objetivo: se tornar herói para salvar a humanidade. Os comportamentos referidos então entre os dois personagens heterossexuais - ora transgressores ora tradicionais - são apenas dois exemplos mais extremos entre os personagens masculinos, considerando que há também outras masculinidades entre seus colegas que habitariam um limiar intermediário entre os extremos.

FIGURAS 19 E 20: YUGA AOYAMA (ESQ.) E KIRISHIMA EIJIRO SÃO PERSONAGENS QUE CONTRASTAM NO MODO COMO EXPRESSAM SUAS MASCULINIDADES..



FONTE: Boku no Hero Academia fandom online.

Segundo Napier (2005, p.121), no Japão a identidade do homem contemporâneo parece estar em maior em fluxo do que da mulher, já que os japoneses estão “sendo forçados para fora das noções tradicionais de performance de masculinidade e apresentados com uma variedade de identidades possíveis”. Isso responderia porque tais traços tão diferentes se aplicam na mesma categoria de personagem utilizada em um modelo de jovem de ensino médio, por exemplo, como se tem no animê em questão. Porém, ao mesmo tempo em que se transforma

em Aoyama, a masculinidade tradicional parece se renovar em Eijiro, já que “no núcleo da tradição masculina do Japão estão conceitos como honra, lealdade ao grupo e auto-sacrifício” (Ibid., p.142), intrinsecamente ligados às ações diárias do personagem enquanto herói e que reforçam o que pode ser chamado de um modelo de masculinidade hegemônica, que será melhor explorado no subcapítulo seguinte.

Dadas as inúmeras possibilidades de interpretação da prática da masculinidade no âmbito social, é preciso, por fim, atentar ainda ao que se entende como a narrativa convencional da masculinidade. Connell (1995) diz que nessa narrativa é possível pensar o homem como um sujeito pressionado a se afastar de tudo o que é feminino - seu oposto - e que essa pressão vem da mídia, da escola, da família, colegas e empregadores, gerando uma repressão de sentimentos no mesmo. Isso seria bastante comum e não está totalmente incorreto. Contudo, é uma lógica incompleta quando: adota uma única forma de masculinidade para definir a todas, caindo no totalitarismo de gênero; generaliza a personalidade masculina subestimando a capacidade de negociação destes sujeitos em relação ao modelo imposto; e não vê a construção das masculinidades como um projeto coletivo e não apenas individual, já que depende de grupos validações ambientes como empresarial, militar, esportivo, etc. A narrativa convencional é próxima do conceito de masculinidade hegemônica e ambas compartilham elementos instáveis que servem para questionamentos e reflexões sobre suas forças e fraquezas.

3.1 - Masculinidades hegemônicas

O conceito de masculinidade hegemônica aparece em diferentes vertentes teóricas a respeito dos estudos sobre homens. De modo panorâmico, mencionar masculinidade hegemônica é trazer à tona aquelas características mais comuns no comportamento do homem e que podem servir de modelo para as experiências de todos os homens, as transpassando, orientando e até mesmo regulando. Ela corporifica a maneira mais honrosa de ser um homem e reforça a subordinação feminina global. Em Connell (2005), pode-se entender um pouco da importância do conceito para as pesquisas quando a autora relata que por meio da masculinidade hegemônica é possível conectar o campo de pesquisa sobre homens com questões como ansiedades em homens e garotos, modelos sociológicos de gênero e relatos feministas do patriarcado. Hearn (1996) aponta que a masculinidade hegemônica é um modelo culturalmente exaltado de como ser homem na sociedade e envolve o consenso de alguns homens e mulheres para manter relações patriarcais de poder. Já Vitelli (2011) diz que:

a masculinidade hegemônica é uma configuração de gênero que incorpora a legitimidade do patriarcado, garantindo posições dominantes aos homens e de

subordinação às mulheres. Se as condições para a defesa do patriarcado mudam, a dominação hegemónica da masculinidade é gradualmente alterada, desconstruída. Nestes casos, a hegemonia é vista como mutável (VITELLI, 2011, p.162)

Pedro Paulo de Oliveira (1998) aponta que o conceito é utilizado como uma alternativa mais completa para abrir mão das discussões sobre o papel social. Para o autor, a masculinidade hegemônica tem o poder de excluir qualquer tipo de comportamento masculino que não se adeque às suas regras, como no caso dos da masculinidade homossexual, por exemplo. Além disso, apesar de ser recorrente em apenas uma pequena parcela dos homens, o autor reúne o pensamento comum entre muitos teóricos ao dizer que

a masculinidade hegemônica é sustentada e mantida por um amplo segmento da população masculina em função da gratificação fantasiosa de fazer parte do poder que ela proporciona, além, é claro, dos motivos concretos, tal como poder retirar daí benefícios (melhores salários e postos, por exemplo) através da dominação institucionalizada masculina em relação às mulheres (OLIVEIRA, 1998, p.15).

Assim, percebe-se que apesar de ser tida como um modelo vigente em relação a outras masculinidades, a hegemonia neste sentido não é plenamente vivida por uma maioria masculina, mas seus benefícios são aproveitados por essa maioria, já que ela não corresponde à vida real de nenhum homem (CONNELL, 2005). Ela mantém-se ativa por uma série de esforços diários que estes realizam para tentar chegar o mais próximo possível de tal modelo e usufruir de seus privilégios. Este esforço necessário leva à interpretação de que há uma instabilidade que percorre a dominação desse discurso, exigindo sua constante manutenção. Como Connell (Ibid.), Celso Vitelli (2011) e Amanda Oliveira Rabello (2010) também reforçam a perspectiva de que essas hegemonias são sempre mutáveis, já que as masculinidades são incertas quanto ao seu resultado, o que levaria tantos homens a terem dificuldades em se adaptar à elas.

De tal modo, a masculinidade hegemônica é também histórica e culturalmente específica, sendo possível falar de masculinidades dominantes e “em qualquer tempo dado se exalta culturalmente uma forma em lugar da outra.” (Ibid. p.12). Quando observam a presença do herói como reflexo da hegemonia masculina Salter e Blodgett (2017) indicam que, conforme a narrativa social muda, mudam também os heróis e seus fãs, que herdaram um senso de superioridade e de direito que pode até não ser mais real ou tão impactante, mas cujo sentimento que proporciona é real, os fazendo quer que essa masculinidade tradicional ainda lhes dá poder. Assim, naturalmente os reflexos dessa transição temporal também são sentidos nos personagens animados ao longo dos anos. Para Müller (2017) muitos heróis masculinos do nosso século não

são convincentes. Muitos participam de massacres, arruinam seus corpos se necessário e destroem o outro e o meio ambiente com suas ações para conseguir alcançar o “bem maior”.

Como apontado no capítulo anterior, historicamente a soberania masculina deu-se na animação não apenas por meio de personagens protagonistas das séries de sucesso - a maioria heterossexuais e masculinos - mas também nos criadores e diretores destas séries e filmes, que eram em sua maioria homens até o início dos anos 2000 e colocavam em cena suas visões de como um homem deveria ser. O olhar feminino quando entra em cena cumpre o papel de estabelecer novas possibilidades para vivenciar masculinidades que passaram por uma transição e hoje contemplam modelos mais distantes do que se percebia há trinta anos, por exemplo³⁷. De acordo com Martin (2017) mudanças têm ocorrido ao longo dos anos no cenário animado e, se apesar de o número de personagens masculinos ainda superar os femininos, os masculinos estão mais propícios a demonstrarem emoções, sendo a animação educacional mais utilizada para isso do que a de entretenimento. Percebe-se sinais dessa transição ao analisar³⁸ a masculinidade utilizada na construção do personagem Arqueiro, da clássica animação *She-Ra* de 1985 e sua versão com a releitura de 2018 pela Netflix.

Enquanto em meados da década de 1980 o Arqueiro trazido às telas era um homem branco, com músculos em evidência, bigode e personalidade que enfatizava sua coragem, solidez, segurança e determinação pró-combate, o Arqueiro contemporâneo é muito mais próximo de modelos alternativos de masculinidade, como é possível ver na imagem 20. Sendo um garoto negro, ele possui corpo magro (sem muitos músculos definidos), corte de cabelo em degradê, acinturado, maior propensão ao diálogo do que ao combate violento, regularmente expressando sentimentos como medos, admiração por suas companheiras femininas, inseguranças e instabilidade emocional. Ao comparar lado a lado os dois heróis, percebe-se que há um abandono do que Salter e Blodgett (2017) chamam de uma hipermasculinidade atrelada ao corpo, que funciona como ferramenta para exaltar a condição masculina corporal. Isso não quer dizer, entretanto, que o modelo de Arqueiro contemporâneo apresenta uma masculinidade contra-hegemônica em relação ao anterior, mas sim uma reapropriação de traços de masculinidade - como as armas, o recrutamento, etc.- que ganham novas configurações

³⁷ O papel dos diretores homens homossexuais também causa rupturas na masculinidade hegemônica. No filme *Paranorman* (2013), por exemplo, além do protagonista Norman ser mais propício a resoluções não-violentas, o primeiro personagem animado assumidamente homossexual, Mitch, também chega aos cinemas sob a direção de Chris Butler, um homem gay assumido.

³⁸ Os aspectos mais abrangentes da masculinidade de Arqueiro foram apontados em um artigo completo desenvolvido pelo mestrando em parceria com Elyson Gums intitulado “*Novos modelos do masculino na resistência: Uma análise discursiva do personagem Arqueiro em She-Ra e as Princesas do Poder*”.

atualmente para se adequar ao imaginário atual, podendo ele mesmo ser visto como uma possibilidade de hegemonia no presente (COSTA; GUMS, 2019).

FIGURA 21: OS DOIS ARQUEIROS DE *SHE-RA* (1985/2018).



FONTE: Captura de tela de episódio.

Criado por Noelle Stevenson, o Arqueiro da Netflix parece ser um reflexo de relações sociais envoltas em torno de um homem sensível e aberto aos seus sentimentos, que também ganha espaço na midiatização. Assim, a mudança do personagem pode reiterar o que Connell (1995, p.192) diz no sentido de que “as condições sob as quais a hegemonia pode ser sustentada estão constantemente mudando. [...] um dado padrão de masculinidade hegemônica está sujeito ou a ser contestado ou transformado ao longo do tempo”. A partir deste breve movimento analítico, é possível também retomar suas reflexões quando reforça a questão da representação ligada à imagem hegemônica do homem. Segundo a autora, é comum que as masculinidades hegemônicas se manifestem por meio da midiatização de modelos de homem a se seguir.

Os esportes televisionados, os filmes de "ação" de Hollywood, os desenhos animados e os quadrinhos dos super-heróis, os romances de aeroporto, os jogos violentos de videogame, os conjuntos de brinquedos plásticos infantis, tudo isso insiste de forma incessante na superioridade corporal dos homens e no seu domínio da tecnologia e da violência.(CONNELL, 1995, p.195)

A esse conjunto de elementos audiovisuais Salter e Blodger (2017) chama de “geek mídia”, um lugar de manifestação dos privilégios que a masculinidade hegemônica traz aos heróis que seguem suas fórmulas ainda nos dias de hoje. Porém, ainda que pareçam evidentes, alguns mecanismos que movimentam a hegemonia dentro destas relações são invisíveis, removendo tal forma de masculinidade dominante da possibilidade de censura, mesmo na mídia (CONNELL, 2005). O mesmo vale para o âmbito da produção de muitas animações, dominadas por homens que perpetuam seus privilégios por meio de personagens atrelados à hegemonia como algo natural e dado, que deve apenas ser reproduzido.

Uma das críticas mais comuns ao uso do conceito de masculinidades hegemônicas parece vir de sua relação com uma negação de atitudes masculinas. Richard Collier (1998) diz que a ideia de uma masculinidade hegemônica que só traz noções de violência e criminalidade exclui comportamentos masculinos além destes que também contribuíram para a hegemonia masculina. Segundo o autor, é preciso ficar atento a comportamentos como ser responsável por sustentar o lar, manter uma relação sexual estável, ser um bom pai, entre outros, que ainda posicionam os homens em locais de poder mas não são tão comumente colocados sob análise na ótica dos estudos de masculinidades. Nessa direção, Grossi (2004) alerta que o “homem sensível” se manifesta de várias maneiras e não deixa de se ver em uma posição superior. A autora exemplifica esse cenário ao colocar o homem que toma as rédeas da cozinha e transforma o ambiente em seu local de reforço da masculinidade.

Assim, ele é o grande cozinheiro, faz todas as receitas, japonesas, francesas, italianas. Então, esse homem na cozinha não vai cozinhar qualquer coisa, um feijão com arroz, uma carne assada; isto é coisa para a mulher cozinhar, e mesmo eles tinham empregadas, que faziam e deixavam no congelador. Este é o momento de reconfiguração da masculinidade. Na cozinha, que era tradicionalmente do sexo feminino, é possível transformar um traço da feminilidade tradicional num traço neutro primeiro ou masculino, porque eles começam a mostrar que, no fundo, eles se acham muito maravilhosos e poderosos. (GROSSI, 2004, p.28)

Messerschmidt e Messner (2018) chamam de “masculinidades positivas” aquelas que são construídas com base em comportamentos considerados “bons” nos homens. Os autores indicam que essas masculinidades podem ser globais, regionais ou locais, perpetuadas por garotos tolerantes, que deixam garotas participarem de suas conversas como iguais, abraçam a diversidade, e se esforçam para que as relações igualitárias entre homens e mulheres sejam reforçadas. Adentrando um pensamento mais inclusivo e acolhedor, a masculinidade positiva não visa a construção de hierarquias ou exclusões e seria uma alternativa mais crível do que simplesmente uma mudança de comportamento a nível doméstico, por exemplo.

Para além dos privilégios dos quais o homem detém devido a um comportamento normativo adotado para seguir as regras das masculinidades hegemônicas, o verdadeiro potencial deste modelo pode não estar em quem usufrui de seus benefícios, mas sim na exclusão de quem não consegue se adaptar ao modelo imposto. Connell (2005, p.832) explica que “os homens que recebem os benefícios do patriarcado sem assumir uma forte versão da dominação masculina poderiam ser considerados como demonstrando uma masculinidade cúmplice”. Esta cumplicidade produz ainda masculinidades subordinadas e marginalizadas, que seriam as

principais vítimas da violência e poder de dominação masculino impostos pela masculinidade hegemônica, já que esta tem outras agrupadas em torno dela.

Como cumplicidade entende-se as práticas de homens que não necessariamente cumprem padrões hegemônicos, mas ganham com a hegemonia masculina e perpetuam esse sistema indiretamente de modo a manter suas posições de privilégios. Um exemplo seria o casamento e a paternidade que incluem compromissos com as mulheres, mais do que uma simples relação de dominação (VITELLI, 2011). Como aponta Connell (1995) a grande maioria dos homens que, por cumplicidade, ganha com o patriarcado respeita suas mulheres e mães, não necessariamente são violentos, e não correspondem a estas e outras imagens comumente associadas à hegemonia. Kimmel (2008) diz que a maioria dos jovens envolvidos com o modelo tradicional de expectativa comportamental sobre eles não concorda com as regras impostas pela masculinidade em suas vidas, mas a reforça por meio do silêncio, raramente fazendo algo para romper com as consequências da mesma em si e nos outros. É preciso apontar ainda que nem sempre essa cumplicidade é uma ação racional, já que os mecanismos que facilitam privilégios são invisíveis para aqueles que são por eles favorecidos (KIMMEL; MESSNER, 1994).

A subordinação aparece como consequência direta das masculinidades hegemônicas, sendo seu oposto, aquilo que deve ser rejeitado. Além da subordinação feminina - já tida como natural pela masculinidade hegemônica - “o caso mais importante na sociedade americana/europeia contemporânea é a dominação dos homens heterossexuais e a subordinação dos homens homossexuais” (CONNELL, 1995, p.13). Segundo a autora, os homens gays formam um grupo subordinado por um conjunto de práticas quase materiais. A homossexualidade, na ideologia patriarcal, é tudo aquilo que é simbolicamente expelido da heterossexualidade por se assimilar tanto à feminilidade. Isso causa uma série de crimes homofóbicos orientados pela ideia de uma superioridade dada simplesmente pela condição de ser homem (KIMMEL, 2013).

Para Januário (2016), tem-se uma configuração de subordinação sempre que o simbólico masculino se aproxima mais do simbólico feminino. Dessa maneira, os regimes de subordinação têm também o poder de fazer com que as masculinidades expressas entre os próprios membros da comunidade gay sejam alvo de disputas entre si. Connell (2005b, p.63) afirma que “aqueles que rejeitam o padrão hegemônico têm que lutar ou negociar uma escapatória”. Assim, os homens gays que performam comportamentos mais parecidos com os heterossexuais têm mais privilégios e mais chances de escapar das opressões da subordinação.

Além disso, Vitelli (2011) comenta que a subordinação também afeta outros homens heterossexuais.

As práticas de subordinação e dominação incluem a violência, a discriminação econômica e o abuso. Os heterossexuais também são excluídos do círculo de legitimidade, o que dependerá da posição econômica e social que ocupam nas sociedades em que vivem (VITELLI, 2011, p.162)

Por fim, a marginalização coloca em cena as relações de raça como parte fundamental da dinâmica entre as masculinidades. Connell (1995) diz que a marginalização é sempre relativa a uma “autorização” da masculinidade hegemônica. Com a supremacia branca, as masculinidades negras são hierarquicamente oprimidas, relacionadas à selvageria do homem negro e consideradas inferiores. Ainda que no esporte atletas negros sejam pertencentes a um grupo de masculinidade hegemônica, por exemplo, eles sempre estão em desvantagem pois suas práticas individuais não são mais fortes do que àquelas brancas e não fornecem autoridade social para homens negros em geral (CONNELL, 1997).

A ideia de um homem negro em posição de destaque para sua comunidade permeia poucas animações de forma evidente, minimizando que os efeitos da marginalização possam ser resistidos dada a falta de personagens representativos dos jovens e crianças negros. Nos anos 2000, a relação entre marginalização e racismo foi tema de um dos episódios da animação estadunidense Super Choque, que chamou a atenção revelando camadas de preconceito racial latentes em comunidades negras do país. Segundo Mario Marcello Netto (2014) “a animação é diferenciada justamente por tratar de elementos como morte, violência urbana e até mesmo a violência policial para uma série que é direcionada para um público infanto-juvenil”. A série com o personagem da DC Comics traz no oitavo episódio da primeira temporada o herói negro Virgil em uma situação clara de racismo quando o pai - branco e heterossexual - de seu melhor amigo proíbe o filho de ouvir hip-hop com Virgil. Em sua concepção os jovens negros estavam sempre envolvidos em atos de vandalismo e seriam uma influência negativa em seu filho branco.

FIGURA 22: EM SUPER CHOQUE, A MARGINALIZAÇÃO CAUSADA NA COMUNIDADE NEGRA SE REVELA UM CENÁRIO COMUM PARA O HERÓI EM SUAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS.



FONTE: Netto (2014)

O caso de Super Choque aponta para a marginalização da masculinidade negra principalmente quando o herói é posicionado no contexto da série como alguém que naturalmente estaria em posição privilegiada por ter super-poderes. Contudo, o pensamento de Kimmel (2013) aqui se faz esclarecedor da situação racista vivida por Virgel quando ressalta que o homem branco heterossexual segue uma lógica de que está sempre acima de homens de outras raças, como uma condição que lhe é de direito. Assim, o “outro” não é o modelo certo de masculinidade e o pai de Richie, mesmo não tendo super-poderes, se sente superior a ele dada a segurança oferecida pela masculinidade branca. A marginalização, nesse caso, se dá pelo discurso que consegue desestabilizar e categorizar o indivíduo negro, Virgil, puramente por meio da ofensa ancorada em um preconceito histórico. Considerando que Vitelli (2011) acredita que há sempre desejos sociais mobilizados no audiovisual, em Super Choque, questões externas à narrativa também influem no caráter político da animação. Entre eles, a identidade racial de seu criador, Dwayne McDuffe, bem como a inspiração para o nome do protagonista vir de uma figura vítima de racismo.

O nome Virgil Hawkins é inspirado em um negro estadunidense que em 1949 teve sua entrada negada para o curso de direito da Universidade da Flórida, este negro possuía o mesmo nome que McDuffie atribuiu ao Super Choque, demonstrando, ainda mais, a sua relação com a militância do movimento negro (NETTO, 2014).

A representação do homem negro nas animações ocidentais também tem, historicamente, a presença de particularidades e controvérsias. Em 1953, Pernalonga, em suas muitas facetas para se esconder dos vilões, já explorava a ideia do *blackface* - pintar o rosto de preto e se passar por negro - para imitar um escravo (LEHMAN, 2001). Em *Thundercats* (1985) o personagem Panthro possuía um nariz estereotipado atrelado ao corpo negro, sendo dublado pelo ator negro Earle Hyman. Contudo, sua pele era azul ao invés de negra, enquanto os outros personagens possuíam pele branca ou clara. Como já foi dito, a ideia de atrelar identidades e características humanas em seres não-humanos por meio do antropomorfismo é comum nas animações. No caso da identidade do homem negro, isso também ocorre. Em *Dumbo* (1941) o personagem Jim Crow levava o nome em homenagem a uma lei racista que permitia segregação racial nos EUA até 1965 e possuía traços e movimentos como os da gravura utilizada na época para tratar da segregação.

FIGURA 23: CENAS COMO A DE *DUMBO*, QUE FAZEM ASSOCIAÇÕES RACISTAS, FORAM EDITADAS E CORTADAS QUANDO CHEGARAM AO SERVIÇO DE STREAMING DISNEY+



FONTE: Board walk times ³⁹

Como em *Super Choque* ou *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) - primeira animação com protagonista negro a vencer um Oscar - percebe-se que essas representações racistas do homem negro têm mudado e não necessariamente apelam ao antropomorfismo. Porém, mesmo atualmente, ainda reaparecem, ganhando outras manifestações que não são exclusivas à Disney. Kayla Wiltfong (2017) aponta, por exemplo, que o musical animado de 2016, *Sing!*, da DreamWorks Studios, associa o personagem Jhonny a imagem do macaco e também ao âmbito do crime, dois fortes esterótipos que acompanham homem negro. Logo, tem-se uma disputa de poderes que refletem também a posição de quem está na direção e na produção destas animações e como está representando uma raça que pode ser a sua - como no caso de *Super Choque* - ou não, como em *Sing!*, dirigida por um homem branco.

É possível identificar a masculinidade como parte presente na lógica das relações sociais e raciais que se instauram em torno de uma disputa por poder e a partir dela criam-se categorias que incluem e excluem diferentes tipos de masculinidades, como a negra. No caso da masculinidade hegemônica aqui tratada, apesar de suas configurações parecerem, num primeiro momento, estáveis, Connell (1995) reforça a ideia de que elas são constantemente reconstruídas e mudando na história, sendo o padrão atual de masculinidade tradicional apenas o mais recente, construído na modernidade. Logo a contestação frequente dos padrões de masculinidade é algo que permeia a história dos homens e transforma sua maneira de viver as relações sociais, sempre

³⁹ Fonte: <https://boardwalktimes.net/song-of-the-south-and-jim-crow-scene-in-dumbo-will-not-be-on-disney-ca2c1eae2a50>. Acesso em: 11 de novembro de 2020.

no que Danièle Kergoat (2010) vai apontar como uma disputa antagônica de produção material e ideal que continua a se manifestar sob a forma de dominações, opressões e explorações. Essas dominações ocorrem em todos os âmbitos sociais. Se o homem do lar é opressor com sua esposa, Grossi (2004) diz que nas cadeias brasileiras jovens e adultos sofrem com violações e violências como uma forma de hierarquização do poder interno entre os presos, determinando os mais fortes do controle e os mais fracos em tarefas normalmente associadas ao feminino, como a limpeza e organização das celas, banheiros, etc.

Porém, os efeitos da masculinidade também são ameaçadores para aqueles que estão nessa posição de poder e a perpetuam. Muitos adultos e jovens, em determinado momento, apresentam sinais de não conseguir mais suportar o peso e o sacrifício que alguns modelos de masculinidade hegemônica exigem de si mesmos.

3.2 O homem vítima da masculinidade

A ideia de uma masculinidade dominante em detrimento de outros grupos que entram em contato com ela não se manifesta apenas como um perigo a terceiros, mas também para o próprio indivíduo que a legitima. O discurso que traz a masculinidade como uma condição aprisionadora e faz do homem sua vítima tanto quanto a mulher percorre as teorias sobre os estudos de homens e também pode ser vista em personagens animados amplamente conhecidos⁴⁰. A maneira mais comum de se ilustrar isso é na dificuldade que esses personagens têm de expressar sentimentos e os sofrimentos decorrentes disto. A condição de indivíduos que lutam para se adequar às expectativas sociais sobre como um jovem deve agir - seja perante às mulheres ou outros homens - faz com que o homem como vítima de sua masculinidade seja um personagem recorrente.

Em *Neon Genesis Evangelion* (1995) o protagonista Shinji Ikari apresenta uma série de limitações sociais ligadas à conturbada relação com o pai - que é uma peça fundamental na construção da masculinidade em jovens - que se refletem em sua maneira reprimida de se relacionar com suas companheiras femininas, gerando uma sensação de vulnerabilidade e impotência condicionadora de suas ações. Shinji é exposto a diversas situações que interpelam seu papel como homem em um ambiente masculino, o dos EVAS, porém dominado por mulheres. O garoto demonstra dificuldade em lidar com o fato de que uma garota é melhor do que ele na batalha contra os Anjos; com a rejeição de Asuka em relação aos seus interesses amorosos; e, mesmo no final do filme *The End of Evangelion* (1997), sua incapacidade de matar

⁴⁰ São alguns exemplos Todoroki Shoto (Boku no Hero Academia) e BoJack (Bojack Horseman).

Asuka e a repulsa que a garota tem dele enquanto homem quase o levam à loucura. Sua fraqueza é, inclusive, cobrada pelas personagens femininas, quando no filme *Evangelion 3.3 You can (not) redo* uma das coadjuvantes grita para o garoto em meio ao seu fracasso em batalha: “*Vire homem! Pelo menos salve a princesa*”.

Além disso, a masculinidade aprisionadora também é explorada quando, no episódio 24, o 17º Anjo aparece sob a forma de um garoto, Kaworu Nagisa, e Shinji percebe que sente uma forte atração sentimental e sexual por ele, vendo-o como possível salvador de sua condição angustiante. Porém o protagonista não consegue lidar com sua bissexualidade abertamente em contraste com o cenário de expectativas heterossexuais que há sobre ele e seus relacionamentos interpessoais. Como Januário (2016) aponta, as masculinidades estão sempre sujeitas a um padrão normativo e, este, sujeito à vigilância social e regulado pela percepção cultural. Assim, no final do episódio, a dor de ter que se despedir de Kaworu quando este morre se torna mais um elemento na somatória dos transtornos psicológicos que se desenvolvem no seu interior devido à essas castrações sociais.

FIGURA 24: SHINJI TENTA MATAR - LITERAL E METAFORICAMENTE - ASUKA EM MEIO A LÁGRIMAS E EXPRESSÕES DE ANGÚSTIA QUE EXPRESSAM UM POUCO DE SUA DOR INTERNA.



FONTE: Captura de tela de episódio.

Os marcos teóricos citados até aqui têm em comum a noção de que viver sob as regras das masculinidades, principalmente aquelas da narrativa convencional, nem sempre é uma experiência satisfatória. Em diferentes níveis, as adaptações comportamentais necessárias afetam o desempenho e desenvolvimento masculino em suas mais diversas instâncias e o homem cresce com a noção de que ter consigo a presença da masculinidade implica em, diariamente, sempre correr o risco de perdê-la (CECCARELLI, 1998). Os homens também são

tidos como mais propícios a acreditar que não podem confiar nas pessoas e que não há pessoas boas no mundo (KIMMEL, 2008).

No âmbito sentimental a supressão de emoções entra como eixo central da personalidade masculina, removendo do homem uma série de necessidades humanas, objetivos, sentimentos e formas de expressão, e criando inseguranças e ansiedades dada à fragilidade real da masculinidade (KAUFMAN, 1987). Observando as emoções como algo cultural, Luis Silva faz paralelos com este aspecto tão negado na vivência dos homens e atribui à maleabilidade das emoções a situações específicas que podem mudar no privado e no público, por exemplo, alterando também o comportamento do homem.

Como resultado, os homens tendem a negar a experiência de determinadas emoções, ocultando a sua expressão. Em situações em que a desilusão, a vergonha, a tristeza, o medo ou a culpa não possam ser negados, ou disfarçados convenientemente pela fachada, estes são, regra geral, percebidos como ameaças à identidade masculina. (SANTOS, 2015, p.6)

Entretanto, se sentimentos positivos ou indicativos de fragilidades são suprimidos, os negativos - como raiva, desprezo e vingança - são incentivados como única forma de se expressar aceitável dentro da masculinidade (KIMMEL, 2008). Com tantas regras, Kimmel (2008) afirma que os garotos, por exemplo, são muito mais propensos à depressão, comportamentos suicidas e várias outras formas de perda de controle e que, em algum momento, todos os homens falham em se adequar às normas masculinas, sentindo-se incompletos, indignos e inferiores. O autor aponta também que em um cenário que parece ser inescapável pedir ajuda não é coisa de homem, quando são os homens que mais precisam de ajuda, como ilustra também Oliveira (1998).

Na violência internalizada combate-se tudo o que se relaciona com a passividade e a fraqueza. Assim o homem oblitera a expressão de suas emoções e transforma-se numa verdadeira "panela de pressão, onde o amplo espectro de emoções não descarregadas transfigura-se em ódio e outros sintomas físicos e psíquicos, o que explicaria as estatísticas sobre doenças e males somáticos referidas. Por sua vez, uma maior tensão física e emocional leva a uma maior somatização de problemas e, conseqüentemente, a uma maior taxa de mortalidade (OLIVEIRA, 1998, p.7)

Isso se daria porque, como aponta Connell (1995), o corpo geralmente recusa os meios ditados pela sociedade e constantemente perde o controle. Nesse caso, quando a sociedade define a masculinidade como sempre estar no controle, perder o controle é ter uma masculinidade falha, já que masculinidade também é sobre o quanto o homem pode aguentar (KIMMEL, 2013).

Com poucos exemplos - e outros que ainda surgirão ao longo do texto - é possível ter uma visão ampla de como o discurso sobre as masculinidades opera no corpo e na mente do homem, constantemente alertando-o dos riscos que ele corre se não conseguir a conformidade. Aqui, o que Félix Guattari e Giles Deleuze (1997) chamam de “aparelhos” ou “mecanismos de captura” pode ser visto como um sistema que expõem uma série de ameaças e controles - aqui sobre a masculinidade - que circundam o indivíduo e devem ser combatidas e evitadas para que sua masculinidade não seja “capturada”: usar roupas na cor rosa, demonstrar amor à mãe, respeitar e conviver com gays, aderir ao vegetarianismo, chorar, pedir ajuda e até cuidar da saúde pode ser ameaçador aos homens. Vivendo em constante medo de que sua masculinidade seja colocada em dúvida, o homem sofre e foge dos mecanismos de captura independente do que tiver que fazer para evitá-los.

As reflexões de Oliveira (1998) e Michael Messner (1993) sobre os cuidados que deve-se tomar com esse ângulo analítico que coloca o homem como vítima são essenciais. O que Oliveira chama de “discurso vitimário” corresponde, então, a essa série de imposições sociais que viriam a oprimir o homem. Tal discurso, porém, é passível de crítica quando coloca o homem como um ser incapaz de reagir, alterar ou repensar sua posição de vítima. Oliveira (1998) diz que colocar a culpa em um sistema opressor tira do indivíduo a responsabilidade pelos seus atos conscientes. Não seria assim justificável que a violência contra as mulheres ou homossexuais fosse relacionada a uma ação impensável do homem contra a qual ele não tem escolha. Para Messner (1993) a incapacidade de expressar sentimentos, por exemplo, é outro elemento que não faria sentido dentro do discurso vitimário dada a disposição para ser situacionalmente expressivo que o homem tem quando lhe é de seu interesse. Kimmel (2008) reforça tal pensamento quando aponta que é possível transitar entre diferentes modelos de masculinidades e assim alguns homens o fazem sempre que necessário, buscando em outros modelos novas vantagens para si mesmos.

3.3 A tríade masculina: corpo, violência e esportes

“Por quais meios se faz de um jovem garoto um soldado? ... Como a armadura corporal chega à sua forma final e quais suas funções? Como o homem “completo” que a veste funciona - e acima de tudo - qual a natureza do seu ego? ... Isto, eu acredito, é o homem ideal da utopia conservadora: um homem com seu exterior como uma máquina, cujo interior perdeu seu sentido”
- Klaus Theweleit

No mundo orientado pela masculinidade, enquanto há espaços de restrição e castração, há um contraponto equivalente que oferece e determina quais locais e situações são masculinas o suficiente para validar a condição do homem. Logo, o homem como vítima, abordado anteriormente, e incapaz de expressar alguns sentimentos é ainda menos convincente quando colocado sob a ótica de sua relação com os esportes.

Se há uma hierarquia entre homens de diferentes nacionalidades, raças e classes, é no esporte⁴¹ que silencia-se essas diferenças e todos os homens se tornam um só em um ambiente controlado por eles. Kimmel (2008) aponta que os esportes criam uma zona idolatrada por ser livre de mulheres e que ignora as noções de raça e classe em prol de uma união onde o gênero se faz mais importante do que qualquer diferença. Para o autor, quanto mais as mulheres se empoderam e conquistam seus espaços, mais os homens amam futebol, devido à sua condição segregadora. É o esporte que ainda separa homens e mulheres de uma competição entre iguais por meio de seus campeonatos separados.

Enquanto afasta as mulheres, o esporte aproxima os homens. Seja jogando ou assistindo, Kimmel (2008) comenta que o espírito de competição e união que o esporte proporciona faz com que alguns homens brancos interajam com homens negros com naturalidade apenas dentro da lógica esportiva. Os esportes também fazem com que os lados adormecidos do homem devido a uma suposta masculinidade aprisionadora sejam despertados. Isso se dá quando ele adere ao homem intelectual ao ler todas as notícias sobre seu time e estar sempre atualizado sobre ele, sabendo sobre quem foi ou deixou de ser contratado, as regras do jogo, etc.; o homem inseguro e impotente ao sofrer com derrota de seu time; ou até o homem moderno, preocupado com a moda e o estilo quando vai a jogos com seu uniforme e compra produtos licenciados.

Apesar de tais apontamentos, talvez a maior contribuição para o universo masculino que o esporte pode oferecer é sua permissão para que o homem possa, enfim, chorar (Ibid). Os homens sabem que chorar em uma partida de futebol porque seu time perdeu é diferente do que chorar ao ver um filme com a família. Somente nos esportes “nós choramos sem receber olhares que dizem que não somos homens de verdade. Nós choramos de dor, da derrota ou pela alegria de ganhar um campeonato” (Ibid. p.143). Evidenciando ainda essa relação com as lágrimas, Grossi (2004) aponta a obra de Vincent Buffault, “História das Lágrimas”, como um registro indicativo de que no séc. XIV há uma exclusão do masculino do que hoje considera-se o mundo das emoções, mas que antes essa “regra” aplicada à masculinidade não existia. Além do cenário esportivo, Grossi (Ibid.) coloca além o momento da perda de um ente querido como outra

⁴¹ Aqui, o termo “esportes” entra para designar aqueles que estão mais atrelados ao imaginário masculino e não generalizar todos os tipos de esportes. São eles: futebol, basquete, futebol americano, rugby, sinuca, etc.

ocasião exclusiva na qual o homem pode chorar socialmente sem ser tachado de fraco ou feminino.

A partir do esporte, pode-se fazer uma conexão com outro elemento tido como representativo do homem: o corpo. Connell (1995) diz que no esporte dá-se a corporificação da masculinidade por meio de performances que provam a superioridade de alguns homens sobre outros em campo. Logo, é também nesse ambiente que a vulnerabilidade do corpo se manifesta. A autora comenta que a verdadeira masculinidade está sempre atrelada ao corpo. Há posturas consideradas masculinas, jeitos de andar e de se mexer rígidos e inflexíveis, e uma linguagem corporal que repele o contato e agride com a presença. Sendo o corpo inescapável da construção das masculinidades (Ibid.), o gênero fica vulnerável quando o corpo não consegue performar a masculinidade da maneira esperada.

Porém, não conseguir performar também pode ser uma consequência externa, já que nos esportes e na rotina do homem, situações de risco para o corpo são constantes. Uma lesão em um jogador de futebol pode nunca mais jogar, sendo destituído da suprema condição de homem que ele detinha. O corpo é tão frágil quanto a masculinidade que o domina e não pode ser visto como um meio neutro de práticas sociais já que sua materialidade importa e a condição corporal está em jogo em muito mais situações do que o esporte (Ibid). Assim, é exigido do corpo masculino que se conforme a comportamentos como má alimentação, problemas de saúde - já que muitos homens vêem a preocupação com a saúde como um sinal de fraqueza -, o consumo excessivo de álcool, constantes atos de violência física, (KIMMEL, 2008), entre outros consolidadores de uma noção identitária para o homem.

A importância da corporificação masculina para identidade e comportamento emerge em muitos contextos. Na juventude, atividades que exigem habilidades corporais se tornam indicadores primários de masculinidade, como já vimos no esporte [...] Práticas corporais como comer carne e assumir riscos na estrada também se tornam relacionadas com identidades masculinas. (CONNELL, 2005, p.851).

Em um curioso paradoxo, o cuidado com o corpo que é tido como algo desnecessário por muitos, também resulta em corpos que são estigmatizados e destituídos de valor dentro da própria hierarquia das masculinidades. Homens adultos acima do peso ou com dificuldades relacionadas a isso são tidos como incapazes de realizar diversas funções atribuídas ao masculino, além de ser motivo de piada por seus pares. Também no cenário animado, esse homem surge como aquele personagem atrapalhado ou deslocado, que precisa ser orientado por suas mulheres ou por crianças para que consiga, muitas vezes, desempenhar funções básicas ou tomar decisões racionais. É o caso, por exemplo, de figuras como Homer Simpson, Ricardo, de *O Incrível Mundo de Gumball*, e o próprio pai de Steven, Greg Universe. Adriano Beiras et. al

(2007) atribuem a muitos personagens de quadrinhos e alguns em animação aquelas características mais desestabilizadoras do sentido hegemônico masculino a esse tipo de homem.

podemos afirmar com certa propriedade que existe um modelo, fortemente colocado nessas narrativas, do que significa ser um homem e do que se espera de um homem em nossa sociedade. Por extensão, aqueles que se desviam destes padrões geralmente surgem como coadjuvantes, sem capacidade de ação transformadora, como alívio cômico e objeto de sátira, ou ainda como vilões, personificando a antítese ou corrupção do modelo proposto (BEIRAS, ET AL., 2007, p.66)

Ademais, quando direcionados no espectro da vilania, esses personagens recorrem ao uso da violência de terceiros e comumente das armas de fogo para conquistarem o que seu corpo sozinho não consegue. Entende-se assim que é por meio do corpo que o homem se relaciona em diferentes níveis com as possibilidades de violência contra si, contra mulheres e contra outros homens. É por meio dela que muitos heróis animados destruíram seus vilões em incontáveis resoluções narrativas que posicionaram o herói masculino como passível de matar e o vilão - sempre mais fraco - passível de ser morto. Nos animês, a dose de violência gráfica é, muitas vezes, relacionada ao corpo e muito mais explícita do que em animações ocidentais, por exemplo (NAPIER, 2004). Ela está presente nas histórias majoritariamente conduzidas por protagonistas masculinos como *Dragon Ball Z*, *Naruto*, *Boku no Hero Academia* e *One Punch Man*, que usam seus membros como verdadeiros mecanismos de guerra para ferir seus oponentes. Ter habilidades físicas fora do comum é algo que, para Kaysee Baker e Arthur Raney (2013) se torna essencial na construção de um personagem considerado heróico no Ocidente.

Por aqui se utiliza de formas de violência em animação de maneiras mais sutis, porém igualmente hierárquicas. A morte de alguns dos principais vilões da Disney é vista sob tal ótica no trabalho de Santos e Piassi (2015) que relaciona a conduta violenta do masculino como punidora de todos os seus opostos. Em *Aladdin* (1992), *A Pequena Sereia* (1989) e *O Rei Leão* (1994), o personagem masculino não apenas tem autoridade e poder para infligir atos violentos contra os vilões, mas também para comprovar que sua masculinidade heterossexual é a única correta e passível de existência (Ibid.), sendo seu destino narrativo lutar para destruir formas dissidentes de masculinidades. A análise do autor indica que a violência que os heróis performam vai contra vilões que desviaram dos modelos comuns de masculinidade e feminilidade, tornando-os dignos de punição e morte, algo próximo também à tese de Sabat (2003) citada anteriormente.

A presença da violência é uma constante na vida dos homens. Seja verbal, psicológica ou puramente física, Michael Kaufmann (1987) diz que a violência canalizada pelo homem não é apenas individual e produto de seu poder nas relações de gênero, mas também a violência de

uma sociedade hierárquica, autoritária, sexista, militarista, individualista, divisora de classes, racista e impessoal. Como percebido no exemplo das animações da Disney, algumas violências são socialmente sancionadas, enquanto outras são negadas. Para Kimmel (2013) a violência é compensatória e os homens engajam-se em atos violentos quando sentem a perda do poder do qual acreditam ser deles por direito. Pela mesma sensação de estarem no direito⁴², homens matam mulheres quando têm dificuldade de aceitar uma separação ou traição, enquanto raramente uma mulher mata seu ex-marido, e, quando o faz, é um ato de proteção, e não vingança (Ibid.).

Ao longo da história, os principais episódios de violência que se tem presenciado foram protagonizados por homens e de deram entre homens (CONNELL, 1995). De homicídios a guerras, as iniquidades masculinas afetam o homem e a natureza e permeiam os noticiários globais todos os dias, fortemente também relacionadas ao porte de armas como ferramentas essenciais para a consolidação do modo masculino de ser. Como uma extensão do homem que o acompanha da ficção à vida real em sua manutenção da violência. Kimmel (2013) localiza a violência e a raiva masculina em um contexto de mudanças sociais que tiram seus privilégios e os deslocam socialmente em direção inclusive a ideologias extremistas⁴³. A incapacidade de sustentar uma família, a ascensão dos movimentos feministas e suas conquistas e as posições de poder que estão lhe sendo negadas fazem com que o mundo ideal no qual eles cresceram e onde podiam ditar as regras precise ser reconquistado, e isso só pode ser feito por meio da violência (Ibid.).

A masculinidade que se organiza em torno do confronto está presente na vida de todos os homens e é defendida veemente por eles enquanto educam seus filhos dentro das mesmas regras que os aprisionaram para que estes sejam os novos detentores da missão de manter o mundo um lugar masculino. Kimmel (2008) indica que, em cada cultura, a relação entre crianças, jovens e adultos do sexo masculino toma diferentes configurações, mas em sua maioria são experiências masculinas esperadas de garotos o afastamento do feminino e uma ruptura com os laços maternos; os ritos de passagem da infância à adolescência e dessa à vida adulta; e a posição dos pais como modelos masculinos a serem seguidos pelos filhos.

⁴² O termo utilizado pelo autor é “*entitlement*”

⁴³ Fonte: <https://www.gazetadopovo.com.br/ideias/como-o-extremismo-violento-e-provocado-pela-masculinidade-nao-pela-ideologia-1eweob75uk4Intcfvzje1n25o/> . Acesso em 20 de agosto de 2020.

3.4 - Pais e filhos

“There's a boy, fifteen, turning into a man. Well tell me one other thing that he can while you forced a smile through a jealous hand... Showing love like you do.”

Decklan McKenna - Paracetamol

As questões envolvendo masculinidades se estabelecem na vida do homem desde seu nascimento. Quando o médico declara “é um menino”, é inscrito no corpo do bebê uma série de expectativas e pré-disposições comportamentais construídas socialmente que irão direcioná-lo e interpelá-lo a assumir um determinado comportamento pelo resto de sua vida. Butler (1997, p. 49) diz que “aquele que dita a performatividade de forma efetiva é entendido como operando de acordo com um poder incontestável [...] e assim o gênero é ritualisticamente repetido”. Após alguns anos de seu nascimento, ainda criança o garoto começa a compreender o que é ser homem de formas similares que seu pai.

O trajeto que leva o menino da posição masculina à masculinidade - resultado de um longo percurso que se constrói em um espaço político e social, através de diversos rituais e provas de iniciação - é extremamente complexo, e o fantasma de não alcançar é uma presença constante. [...]. A relação do sujeito com seu próprio pai, ou com aquele que assume este papel, será decisivo para o modo como ele terá acesso às representações simbólicas do masculino: a identificação ao pai nos dá a chave para a compreensão da masculinidade. É no encontro com o pai, seja qual for o registro em que este se encontre - através dos avatares dos processos identificatórios do filho, dos investimentos do pai em relação ao filho, das particularidades do sistema social no qual o sujeito se encontra inserido - que se deve procurar compreender a aquisição da masculinidade bem como suas diferenças "qualitativas". (CECCARELLI, 1998, p. 56)

Porém, Connell (1995) diz que no campo de visão da criança, o pai não é o único portador da masculinidade a se seguir, já que o irmão mais velho, em algumas configurações de família, pode ter mais visibilidade para a criança do que o pai. Em algumas famílias do Ocidente, o irmão mais velho está associado à prática de algum tipo de esporte e Connell (1983) afirma que essa é uma experiência central nos anos escolares do garoto, corporificando a masculinidade por meio de práticas que o orientam a como ocupar espaço, manter o corpo tenso, desenvolver habilidades relacionadas à força, poder, desenvolvimento físico, competitividade, etc.

A relação do garoto com o pai tem muitos significados, se torna o protótipo das relações dele com outros homens e dela a criança tira algumas de suas definições sobre o que lhe é esperado quando se tornar um adulto. Porém, a relação com o pai também vem acompanhada de instabilidades para ambos, o que pode causar uma série de desvios comportamentais decorrentes de traumas, decepções e conflitos.

Uma falha do pai em sua função de objeto identificatório - provavelmente devido a conflitos identificatórios deste pai com o seu próprio pai, um conflito transgeracional - impede que o filho experiencie o complexo de Édipo em sua forma completa, o que terá consequências na construção de sua masculinidade. (CECCARELLI, 1998, p. 54).

A posição do pai como figura representante também implica no afastamento da mãe. O garoto deve trocar sua identificação inicial com a mãe pelo pai para que possa se tornar homem e todos os sentimentos de ligação com a mãe são entendidos, após os sete anos de idade, como sentimentos de ligação com o feminino e com a passividade, que, dentro das regras da masculinidade, deve ser banida completamente (KIMMEL, 2008). Logo, esse afastamento da mãe pode causar uma série de dificuldades em se relacionar com outras mulheres ao longo da sua vida, já que é, na maioria das vezes, da mãe o papel de nutrir o âmbito sentimental da criança e suas boas emoções.

A fragilidade da mãe em comparação com as possibilidades oferecidas ao pai também mostram que, se enquanto criança o garoto se sente inseguro e fraco, “há esperança, porque como um homem adulto ele terá privilégios e (pelo menos na imaginação infantil) poder” (KAUFMAN, 1987, p.6). Assim, desde cedo, percebe-se que além de aprender a masculinidade, o garoto está tornando-se parte de um processo de construção da mesma, se tornando parte de uma sociedade ditada por binarismos que se tornam mais evidentes conforme ele cresce, rumo à adolescência e à vida adulta.

Além da relação diária em casa, há uma série de ritos de passagem ou ritos de entrada na masculinidade que marcam a infância e adolescência de garotos. Estes ritos podem ter diferentes nuances e não necessariamente constituem a garantia da masculinidade aos garotos. Eles são primordialmente oferecidos e validados por outros homens ou outros garotos e envolvem, no Ocidente, desde a aptidão para se juntar a determinada modalidade esportiva na infância até as torturas dos trotes universitários na juventude. Kimmel (2008) aponta que todas as dificuldades e humilhações que os garotos sofrem são parte de uma indicação para que ele tenha que provar, constantemente, que não possuem nenhuma fraqueza, relação com o feminino, e, principalmente, que não são gay. O autor ainda aponta que todos os homens já tiveram sua masculinidade questionada em algum momento e, o bullying nas escolas, a pressão para beber álcool na adolescência e rejeitar o feminino, mas manter o interesse por garotas, são experiências quase unânimes no desenvolvimento do jovem. É nos ritos de entrada nos diferentes níveis das masculinidades que o pai também opera como figura que, inicialmente incentiva e depois silencia, quando os rituais se tornam mais violentos, nunca admitindo que

sabiam das ações dos filhos quando o caminho à masculinidade sai do controle, já que eles mesmos viveram tudo aquilo quando jovens (Ibid. 2008).

A dificuldade que algumas crianças enfrentam no ambiente escolar por não conseguirem se conformar a um modelo de normalidade aparece como tema central em *Paranorman* (2012). Na trama, o garoto Norman sofre bullying na escola diariamente por ser considerado o “esquisito” por alunos populares. Constantemente ofendido por Alvin, seu colega de classe, Norman é animado em casa - principalmente por conversar constantemente com o espírito de sua avó - e assustado e cabisbaixo no ambiente escolar. Sua proximidade com a figura feminina da avó é compensatória em uma relação instável com o pai, que duvida das capacidades do filho em ser normal por ele não praticar esportes como ele e emite um constante sentimento de decepção em relação ao filho. Norman reforça a ideia de que a relação do garoto com a figura feminina o faz mais fraco e sensível, mas também mostra como o âmbito sensível de um garoto, quando explorado em sua total potencialidade, pode salvar o dia e resultar em ações menos violentas.

Assim, é justamente em *Paranorman* (2012) que se tem a presença de um dos primeiros heróis ocidentais em filmes animados cinematográficos que não derrota o vilão por meio da força ou violência. Em sua concepção, Norman entende que é preciso ser compreensivo com Ágatha, a garota-bruxa que ameaça a cidade, e tentar entender seus sentimentos para que o ciclo de ódio e destruição que se constitui em relações antagônicas possa ser quebrado (COSTA, L. 2014). O filme também reforça a importância de se ter amigos fora dos círculos orientados pelas noções de masculinidade para que se possa encontrar apoio emocional em situações como o bullying, um dos fatores essenciais para a sobrevivência saudável de garotos na passagem da infância para a adolescência, como apontam Niobe Way (2014) e Michael Kimmel (2008).

FIGURA 25: NORMAN APARECE ACUADO NO BANHEIRO DA ESCOLA AO FUGIR DOS BULLIES QUE O PERSEGUEM DIARIAMENTE EM *PARANORMAN* (2012), DA LAIKA STUDIOS.



FONTE: Costa, L. (2014)

Apesar de algumas experiências dentro da masculinidade parecerem universais, vale ressaltar que é preciso entender em qual contexto cultural, econômico, étnico e social os garotos estão se tornando homens. Mesmo vivendo em uma cultura que impõe inúmeros desafios e riscos à saúde dos garotos, eles não são meros agentes passivos da mesma. Autoras como Way (2011) e Judy Chu (2014), em suas diversas entrevistas com jovens e adolescentes, apontam que garotos moradores dos EUA com descendência porto riquenha e dominicana são mais propícios a resistir às normas da masculinidade, enquanto os japoneses são os com menor índice de resistência. Na pesquisa das autoras, os modelos de estereótipos masculinos disseminados entre os estadunidenses tornaram a tarefa de desviar das normas mais fáceis para latinos do que japoneses morando no país, por exemplo.

A noção de adolescência surge apenas em 1904 e se mostra distinta em muitas sociedades, ainda que traga consigo a ideia de uma fase de dúvidas e inseguranças, que pode ser ainda mais assustadora para garotos devido às pressões da masculinidade. Chu (2014) comenta que muitos garotos entram na adolescência com um alto desejo de criar laços com outros colegas de forma mais íntima, sem se importar com o estoicismo emocional esperado de si. Assim, seu alinhamento com as normas não é automático ou inevitável, resultando em ações entre garotos como defesa uns aos outros em situações de bullying, buscando apoio emocional em amizades, etc. Porém, conforme vão crescendo, começam a perceber que suas vocês vão sendo enfraquecidas e a pressão para se masculinizar só aumenta, se tornando algumas vezes insuportável. Way (2014) comenta que, em suas entrevistas com garotos estadunidenses palavras como “amor”, tão presentes em relatos sobre infância e adolescência, começam a ser substituídas por “tristeza”, “angústia” e “raiva” ao longo dos anos.

Condições financeiras, ambientes urbanos e rurais, famílias heterossexuais e homossexuais também implicam no modo como os garotos olham para o futuro em busca de maneiras “corretas” de ser homem. Kimmel (2008) e Way (2014) entendem que muitos têm plena consciência da existência de um modelo vigente em suas rotinas particulares e, assim, alguns vão segui-lo pela segurança que oferece, perpetuá-lo para agradar os pais e os colegas, ou rejeitá-lo em busca de outras maneiras mais confortáveis de se viver sua masculinidade.

3.5 O cenário estadunidense

Como foi possível observar até aqui, as principais noções sobre masculinidades e os reflexos que essa expressão de gênero têm na vida dos indivíduos são muito semelhantes - em sua maioria - entre os diferentes modelos culturais ao redor do mundo. Enquanto culturalmente os processos que dão forma aos modelos de masculinidade vigentes são diferentes e particulares uns dos outros, parece que o resultado destes diferentes processos em sociedades que podem não ter quase nada em comum são os mesmos: violência, poder, sensação de superioridade e de lugar de direito, dificuldade em expressar-se emocionalmente, entre outros. Um modelo de masculinidade que pode ser representativo do homem ocidental pós-moderno, por exemplo, é o estadunidense. Porém, o contexto no qual as masculinidades que são vividas pelos indivíduos estadunidenses também têm suas especificidades que merecem uma observação para entendermos os critérios que resultam em todos os elementos atrelados à masculinidade tida como tradicional nos países citados anteriormente.

Os trabalhos de Michael Kimmel mencionados até aqui contribuíram com o entendimento de algumas noções mais abrangentes de como as masculinidades operam na sociedade. Contudo, o coração de suas pesquisas e sua teoria está localizado no homem estadunidense, objeto de décadas de entrevistas e análises do autor que traçam elementos históricos, culturais, políticos e econômicos que construíram - e ainda constroem - o modelo do homem hegemônico e suas variações nos EUA.

Ao começar pela criança, Kimmel (2013) localiza o garoto estadunidense em um contexto fortemente marcado pelo bullying, pelas hierarquizações escolares e sua relação com o pai e a mãe. O início da inserção da criança no que o autor chama de “*guy code*”⁴⁴ se dá aos 3 anos, quando o menino passa a desassociar-se da mãe para alcançar a masculinidade. É preciso que ele se desidentifique com o que é feminino ligado à mãe e identifique-se com o lado masculino do pai (KIMMEL, 2008). Logo, eles têm que eliminar também sentimentos

⁴⁴ Termo utilizado para se referir a uma série de normas que ditam o que é necessário para ser considerado homem nos EUA. Em tradução livre, “código dos caras”.

relacionados à maternidade, como compaixão, vulnerabilidade, acolhimento e dependência, iniciando assim seu caminho pelo *guy code*. Como resultado, depois de anos ouvindo que não podem chorar e não podem demonstrar sentimentos e fraquezas, “os garotos se sentem afeminados não apenas se expressarem emoções, mas mesmo se apenas as sentirem” (KIMMEL, 2008 p.67); eles crescem desconectados dos adultos e a falta destas emoções pode acarretar em mais dificuldade de experienciar o direcionamento até a maturidade que poderia vir da conexão com os adultos.

Ao adentrar o ambiente escolar, o garoto, após ter sua iniciação em casa com os modelos de masculinidades expressos pelo pai ou pelo irmão mais velho, por exemplo, encontra um novo ambiente que exige a prova de sua masculinidade. Constantemente ele será testado por e convidado a se juntar aos mais experientes no *guy code*. Ele sofrerá bullying e outras violências no âmbito físico e psicológico de seus colegas, principalmente se apresentar qualquer indício de ser gay (KIMMEL, 2013). Ser diferente ou feminino é inaceitável entre os garotos na escola e metade dos jovens estadunidenses se envolve em algum tipo de conflito físico por ano, encontrando na exclusão e isolamento o único caminho quando não conseguem validar sua masculinidade. Kimmel (Ibid.) reforça que desde os esportes que exigem um corpo atlético do garoto, até o nível intelectual mais desprezado, no mesmo país há diferentes culturas políticas que afetam sua concepção de masculinidade, como a cultura das armas e do gênero, por exemplo, mais comuns no país.

A relação dos garotos com armas e violência nos EUA comumente surge como um ato de vingança. No país, todos os responsáveis pelos tiroteios em massa nas escolas são garotos e, em sua maioria, são aqueles que sofrem com bullying durante muitos anos até não aguentar mais (Ibid.). Nesta realidade, metade dos jovens estadunidenses têm pais com arma em casa. Logo, 90% dos homicídios com arma de fogo são entre garotos de 15 a 19 anos e 80% das vítimas são outros garotos (Ibid. p.109). O país também tem altos índices de suicídio entre alunos menores de 18 anos, vítimas da expectativa em atender às regras do que é ser homem imposta por outros garotos - e algumas garotas - que mais se aproximam de um modelo hegemônico e sustentam essa posição de poder.

Um cenário tão comum não ficaria de fora das narrativas animadas ambientadas nos EUA, como já foi mostrado anteriormente com Norman, em *Paranorman*. A realidade das masculinidades opressoras no ambiente escolar foi recorrente na televisão por meio da série *X-Men Evolution*, do início dos anos 2000. Como uma metáfora para o uso das armas em escolas, os mutantes de Bayville High School como Scott Summers, Kurt Wagner e Marie D'Ancanto são constantemente agredidos e têm que utilizar o bom discernimento para controlar os seus

poderes e não machucarem seus agressores por vingança. Rotulados de aberrações ou monstros, os mutantes na série fazem alusão àqueles que não se encaixam nos ideais esperados pelos alunos populares, principalmente do time de futebol da escola.

Desde sua criação nos quadrinhos, as narrativas dos X-men atuam como maneira de conscientizar sobre os diferentes tipos de preconceito existente na sociedade estadunidense e seus personagens na série animada em questão também refletem algumas dessas preocupações.⁴⁵ Com foco no bullying sofrido por alunos gays, negros e outras minorias nas escolas, no Brasil o Centro da Juventude de Araraquara/SP realizou em 2019 uma série de palestras utilizando a animação como referência para as situações que alunos vivenciam na escola.⁴⁶

FIGURA 26: DUNCAN MATTHEWS É O TÍPICO BULLY ESTADUNIDENSE: LÍDER DO TIME DE FUTEBOL AMERICANO, COM VANTAGEM FÍSICA SOBRE AQUELES ALUNOS QUE OPRIME E UM GAROTO BRANCO DE CLASSE MÉDIA ALTA QUE NÃO ACEITA OS MUTANTES EM SUA ESCOLA POR SEREM “DIFERENTES”



FONTE: Captura de tela de episódio.

Durante o período escolar, o garoto estadunidense passa da adolescência à vida adulta e vive em casa e entre seus colegas, uma série de ritos de passagem que reforçam o que seu pai e seus companheiros esperam de um garoto. O sexo surge como um destes ritos, validando a masculinidade mais entre o garoto e seus amigos do que o garoto e a garota. Adentrar os círculos de violência e *bullying* contra outros garotos pode garantir também uma passagem menos conturbada pela adolescência e o garoto começa a perceber que muitos dos atos exigidos por seus colegas não são o que ele acredita estar certo, porém, com medo de estar na posição de

⁴⁵ Fonte: <https://exame.com/estilo-de-vida/9-personagens-que-mostram-como-x-men-fala-sobre-preconceito/>

⁴⁶ Fonte: <http://www.araraquara.sp.gov.br/noticias/2019/setembro/03/centro-da-juventude-realiza-ciclo-de-palestras-sobre-bullying-nas-escolas>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

quem é humilhado, ele os reproduz (KIMMEL, 2013). Isso reflete o pensamento de Way et. al (2014) que aponta que é durante a adolescência que os garotos começam a perder sua capacidade de resistir aos modelos dominantes de masculinidades e começam a caminhar rumo a uma vida adulta cada vez mais aprisionadora para o homem.

Em suas pesquisas com adolescentes nos EUA, Way (2014) e outros pesquisadores relatam os padrões de resistência entre garotos estadunidenses e de outras descendências que moram no país, e encontra em muitos deles um desejo em poder se expressar, relacionar-se amigavelmente com colegas do sexo feminino, recusar os modos violentos de conduta que lhe são esperados e expressar seus sentimentos mais abertamente. Contudo, o contexto nos quais são inseridos dificulta tais expressões, isolando os adolescentes em suas condutas impotentes de vítima ou de agressor.

Adentrando o contexto do jovem adulto, Kimmel (2008), em seu livro “*Guyland*”⁴⁷, reforça a relação do indivíduo com o álcool, a violência e uma constante descentralização identitária que permeia as experiências no início da fase adulta. Para o autor, o jovem atual é responsável por iniciar outros jovens nos caminhos esperados pela masculinidade e não homens mais velhos, como acredita-se. Valorizando mais a ideia de grupo do que de indivíduo, os esportes são ainda uma constante comum para aqueles ligados às condutas masculinas do corpo e os videogames também têm sua presença marcante na *guyland*. Kimmel (2008) diz que eles servem como um escapismo para evitar conversas enquanto os jovens estão juntos no mesmo ambiente, proporcionando a possibilidade de compartilhamento sem um estranhamento que a relação íntima de amizade possa provocar. As relações entre os jovens adultos dos EUA é uma relação exclusiva entre homens e para homens.

Se durante a adolescência a rejeição de qualquer atributo que possa identificar o garoto como homossexual era um medo constante, isso pouco se altera no início da vida adulta. Nos jovens ainda é preciso provar constantemente que você não é gay em um esforço de manter as aparências que se torna essencial para a aceitação e a manutenção dos privilégios entre a irmandade masculina. Kimmel (Ibid) diz que uma “polícia do gênero” que assombra os jovens estadunidenses e os mantém na linha como homens com códigos morais masculinos que devem ser inabaláveis. Elencando o top 10 da lista de como ser um homem em *guyland*, Kimmel descreve:

- 1 - Garotos não choram.
- 2 - É melhor estar bravo do que triste.

⁴⁷ O termo diz respeito a um período da vida do jovem estadunidense que é perpetuado pelo máximo de tempo possível por ele por permitir certas liberdades, privilégios e posições de poder que a vida adulta não concede da mesma maneira (KIMMEL, 2008).

- 3 - Não se enfureça, vingue-se.
- 4 - Aguenta como um homem.
- 5 - Aquele que tem mais brinquedos⁴⁸ quando morre, vence.
- 6 - Apenas faça. Ou Monte ou morra.
- 7 - Tamanho importa.
- 8 - Eu não paro para pedir direções.
- 9 - Caras bons ficam por último.
- 10 - Está tudo certo. (Ibid. p.59).

Apesar de um contexto de privilégios já citado anteriormente no texto, as regras e seus benefícios a quem as segue encontram cada vez mais dificuldade em se manter. Valores ligados à independência - emocional e financeira - contrastam com uma política estadunidense que vem destruindo privilégios igualmente entre homens e mulheres de muitas classes. Porém, as masculinidades devem resistir, pois isso faz parte de ser homem.

O rosto que você deve mostrar ao mundo insiste que tudo ficará bem, que tudo está sob controle e que não há nada com o que se preocupar [...] vencer é crucial, especialmente se a vitória for sobre outro homem com menos brinquedos incríveis ou menores. Gentileza não é uma opção, nem compaixão. Estes sentimentos são tabus (Ibid. p. 59).

Adentrar o início da vida adulta como um jovem que cresce vivendo sob regras que condutas relacionadas a poder aquisitivo, por exemplo, e posições de destaque no mercado e na universidade contrastam com a realidade econômica e as condições que o país oferece aos seus indivíduos. Kimmel (2008) comenta que o desejo de prolongar sua estadia em *guyland* o máximo possível reflete nos jovens a tentativa de adiar as responsabilidades da vida adulta - de prover um lar e condições para sua família principalmente - já que eles se veem com cada vez mais dificuldade de arrumar emprego. Cada vez mais esses jovens moram com seus pais até os trinta anos de idade ou retornam para casa tendo que sentir a rejeição do pai como figura mais comum a não aceitar seu “fracasso” como homem (Ibid, p.52).

Logo, o que há é uma ilusão de controle. E o homem adulto estadunidense sabe disso. Porém, ele é o provedor do lar, o pai de família, a referência para seu filho, o herdeiro das gloriosas condições masculinas que a história garantiu para ele durante seu crescimento e, por meio da violência e do poder, vai fazer com que tudo o que acredita ser seu de direito seja conquistado. Esse suposto direito inato concedido ao homem também dá vazão ao que Januário (2016, p.103) chama de uma condição mitopoética, que utiliza “a linguagem poética e o imaginário mitológico como ferramentas para conduzir os homens à verdadeira masculinidade”. Segundo a autora, esse movimento mitopoético está associado à imagem do

⁴⁸ Brinquedos aqui aparece no sentido de objetos mais valorizados no contexto masculino, como videogames, carros, motos, etc.

herói como ancestral masculino, bem como Salter e Blodgett (2017) relatam quando apontam que a masculinidade nerd com base numa ancestralidade do herói é, hoje, uma das mais propícias a assumir condições hegemônicas por estar envolta em discursos de poder. Na perspectiva mitopoética, esse movimento que surge nos anos de 1980 “representava uma corrente de homens que se reúnem para discutir as suas “feridas emocionais e físicas” e analisar os arquétipos profundos e inconscientes da masculinidade” (JANUÁRIO, 2016, p.103). Assim, percebe-se que o herói é um dos arquétipos mais usados para retomar a ideia de uma suposta “verdadeira masculinidade” (Ibid.), expectativa frequentemente frustrada nos EUA, mas muito explorada na mídia.

O que Kimmel chama de *Angry White Men*⁴⁹ personifica muitas das condutas resultantes da frustração do homem estadunidense com as dificuldades em alcançar sua posição de direito dentro da lógica - já não mais atual - do chamado “sonho americano. Essa ideia de que por ser homem e estadunidense o indivíduo teria garantido certos privilégios em seu país se seguisse a fórmula do gênero + esforço = recompensa por direito levou, segundo o autor, muitos homens a gravitarem ainda mais para a violência - ideológica, contra mulheres, outros homens e eles mesmos - quando perceberam que suas conquistas não estavam mais ao alcance tão facilmente. No âmbito das masculinidades Kimmel (2013) diz que esta aparece na vida adulta como uma ideologia herdada e sufocante que faz com que o homem branco estadunidense precise culpar alguém por suas falhas. Nos EUA, esse alguém é frequentemente o imigrante ou/e a mulher.

O homem estadunidense está realmente perdendo espaço por motivos reais e concretos. Kimmel (2013) afirma que o desemprego tem aumentado no país, as mulheres estão conquistando mais vagas no mercado de trabalho e algumas políticas de Estado oferecem acolhimento a estrangeiros e minorias. Porém, esse espaço nunca foi seu exclusivamente. Ele apenas era dominado dentro de um sistema que o permitia adquiri-lo com mais facilidade e menos competição.

Perder o emprego está no cerne de rupturas com a estabilidade do homem apontadas por Grossi (2004). Ela aponta que o homem que estruturou sua vida toda em função do emprego fica desnorteado quando não o tem, sem lugar para se colocar como figura central das relações que domina. Nesses momentos de ruptura que Kimmel (2013, p. 32) afirma que o homem está percebendo que a promessa de privilégios que a masculinidade prometeu está no fim, mas “ao invés de questionar as novas regras, eles querem eliminar os outros jogadores”. Aqueles que crescem sob os holofotes da polícia de gênero têm muita munição para expressar sua frustração

⁴⁹ Em tradução livre “Homem Branco Bravo”.

e os homens estadunidenses, ao olhar para o passado para projetar o futuro, acreditam fielmente que algo lhe foi tirado e é sua função restaurar. E essa restauração deve ser feita por meio da raiva e da violência.

Demarcando as diferenças, no cenário estadunidense o modelo de masculinidade errado está mais vinculado à mulher, ao latino e ao judeu. Assim, enquanto os *minuteman* dedicam seu tempo para patrulhar a fronteira e reforçar - voluntariamente - o trabalho da imigração que julgam estar incompleto; os pais do *Fathers movements* reivindicam seu direito de ex-marido a ensinar garotos a serem homens e mudam mais rápido como pais do que como maridos, perpetuando a violência contra a mulher, mas criando mais laços com os filhos para que estes não corram o risco de se tornarem gays ao ficar com as mães em caso de separação (KIMMEL, 2013). Em adição, o Movimento dos Direitos dos Homens segue querendo reaver seus postos no mercado de trabalho e sua posição intacta de poder retirado pelas mulheres durante a segunda onda do feminismo ou por homens que não são heterossexuais, estadunidenses e brancos.

O Movimento pelo Direito dos Homens ou Men's right: surgiu nos anos 80 [...] Neste caso as principais bandeiras são os direitos patriarcais e de direitos de igualdade. Têm por intuito denunciar situações sociais favoráveis às mulheres e prejudiciais para os homens. Postulavam os papéis masculinos como sendo altamente nocivos, tornando os homens em suas vítimas. De entre as suas problematizações estavam as representações sobre a violência de gênero; a veiculação única da imagem do homem agressor, e ainda as políticas públicas dirigidas para as mulheres. No entanto, mostrou-se ambivalente: se por um lado sustentava discursos de igualdade, por outro alimentava a crença de que os homens são vítimas da violência tanto quanto as mulheres (JANUÁRIO, 2016, p. 104)

Há ainda uma hierarquização de poder que determina que tipos de homens têm direitos às lutas por reaver sua posição na sociedade. Kimmel (2013) aponta que muitos homens desprezam aqueles que, ao invés de estarem no campo trabalhando duro, estão em escritórios sendo ensinados por mulheres, por exemplo. Como vítima de um sistema que eles têm que derrubar, o homem branco estadunidense é motivado pela raiva e precisa canalizar essa raiva para algo que traga resultados e pertencimento em um mundo que não o reconhece mais como líder.

Consequentemente, segundo Kimmel (Ibid, p.52), “a raiva do homem branco sempre serve de interesse a alguém que consegue direcioná-la” e os movimentos de extrema-direita surgem como um local onde as masculinidades podem proliferar com base em um passado ilusório ideal para o homem. Entre esses, o *Right Wing* é um grupo composto por homens supremacistas brancos que tiveram, após o onze de setembro, muito mais força ideológica para reforçar seu movimento. Com ideologias neonazistas, eles são comumente homens de áreas

rurais, com fortes motivações religiosas, em sua maioria veteranos militares e classe média ou baixa trabalhadora. O que os une é o sentimento de perda que está presente em vários outros homens no país. A perda de direitos que os tornam menos masculinos por não poderem sustentar a família, conseguir namoradas e ganhar bem, por exemplo. Em seus trinta a quarenta anos, esses homens encontram na *manosphere* - websites que sustentam a raiva contra as minorias - um lugar onde são compreendidos e podem mobilizar-se para tentar reaver o que acreditam lhes ser seu por direito (KIMMEL, 2013).

Política, cultura e economia são contextos nos quais garotos se tornam homens segundo as regras de masculinidades mais fortes. No modelo estadunidense, percebe-se que a motivação identitária e nacionalista têm caráter determinante na vida adulta, em alguns momentos até se sobrepondo à questão de gênero. Sendo considerada o combustível do homem branco estadunidense, a raiva é a maneira mais expressiva sentimentalmente que ele encontra de lidar com todas as decepções que encontra em um país que lhe prometeu o mundo e agora coloca sua masculinidade em crise. Contudo, as masculinidades não apenas ressurgem do passado, mas se reinventam, são desfeitas e atualizadas e também sofrem resistência. O Homem Branco Bravo não é exclusivo e indestrutível como deseja ser e há resistências que operam na missão de transformar as masculinidades vividas em algo menos prejudicial a todos alcançados por ela. E essas resistências também vêm de outros homens.

3.6 Crises, resistências e as novas masculinidades

Até aqui, acentuou-se principalmente as características mais latentes pelos teóricos utilizados que estão atreladas a comportamentos masculinos mais expressivos socialmente. Nas produções animadas, pontuou-se como se manifestam alguns desses traços por meio de personagens que, em diferentes níveis, reproduzem muito do que se percebe socialmente sendo construído nas relações cotidianas.

Do corpo musculoso de He-Man na década de 1980 aos bullies de X-men Evolution no início dos anos 2000, o masculino contido nas animações foi explorado de modo a demonstrar diferenças de masculinidades num mesmo cenário. Porém, em sua maioria, elas continuavam privilegiando o personagem masculino, colocando-o como o líder, o corajoso, o inteligente, o mais forte ou mais apto a tais tarefas em detrimento de suas colegas femininas. Ademais, eles não podem ainda ser considerados unilaterais e representativos de apenas um aspecto dessas masculinidades. Em sua presença narrativa, o mesmo He-Man que expressava um corpo masculino ideal e exalava a masculinidade física, era também um conselheiro sábio e a favor de questões como respeito e combate ao que considerava injustiças. Enquanto o Arqueiro da

nova versão de She-Ra rompe com a ideia de um herói corajoso e violento, ele também porta armas, vai à luta - mesmo com medo - e atua como um guerreiro masculino poderoso para garantir sua conexão com a ideia mais comum de o que é um arqueiro.

Isso se dá pois percebe-se um espectro da masculinidade que mensura os níveis nos quais essas masculinidades são expressadas pelo homem ou negadas, podendo até serem rejeitadas. O que se vê nos homens que lutam diariamente para manter a hegemonia de seus comportamentos ligados ao poder, por exemplo, é o medo de uma suposta crise nas masculinidades. Essa ideia de crise perpassa o pensamento dos autores citados anteriormente de maneira muito semelhante e traz dois movimentos teóricos que aqui serão explorados: a noção de resistência e de novas masculinidades em meio a possibilidade de crise. Grossi (2004) diz que

esta crise é de alguma forma algo estrutural do indivíduo moderno. Assim como o feminismo trouxe uma crise na vida das mulheres, trouxe na vida dos homens. A categoria “processo de mudança” me parece mais adequada para pensar o momento pelo qual estão passando homens e mulheres em suas relações e constituições de processos identitários (Ibid, p. 29)

Para Connell (1995) falar em “crises” seria compreender as masculinidades como um sistema coerente que pode entrar em crise, o que, para a autora, não faz sentido dadas as instabilidades e fragilidades que o compõem. Sendo a masculinidade uma construção social, ela apresenta rupturas e transformações que, como dito anteriormente, se dão culturalmente e historicamente. Além disso, a autora comenta também que a tendência a crises sempre permeou as masculinidades, mas que elas não necessariamente significaram rupturas. Elas possibilitam, por exemplo, tentativas de restaurar aspectos dominantes masculinos que haviam sido substituídos por outros menos violentos para reverter a sensação de crise, como observado nos *minuteman* estadunidenses.

Assim, atualmente, fala-se em novas masculinidades para se referir àquelas que, de certa maneira, destoam dos modelos mais tradicionais do que é ser homem. Para Grossi (2004, p. 29) “nestes novos modelos seria valorizada a inteligência, a sensibilidade e a capacidade de lidar com novas tecnologias”. A publicidade traz o “homem moderno”, relacionado aos cuidados com sua aparência, que seria algo tradicionalmente ligado à feminilidade, mas que parece um pensamento superado por esse “novo homem”. Contudo, mascara-se aí elementos que já fazem parte de hegemonias, como aponta Januário (2016) quando ressalta que, mesmo no período glacial, o homem já usava adornos como forma de alcançar ideais estéticos mais ligados à uma vaidade e uma soberania. Nesse modelo, também, o homem de negócios, o homem mais sensível e que se diz feminista, o intelectual dedicado aos estudos, o pai de família que ajuda

em casa e até o pacifista seriam possibilidades para um enquadramento. Mas Connell (1995) lembra que o novo homem sensível existe na mídia e compra roupas de mulheres exploradas no terceiro mundo.

Com o surgimento de novas possibilidades de se viver as masculinidades - alguns diriam até menos aprisionadoras - cria-se, segundo Oliveira (1998), a ilusão de que as opressões causadas pelo homem, sua posição no patriarcado e seu papel como ordenador das questões de gênero perderiam força e seriam subvertidas por comportamentos menos excludentes. Porém o que se tem são novas formas de articular as masculinidades de modo a manter os privilégios masculinos sob uma faceta socialmente permitida.

Normalmente quando se fala no "novo homem" os autores que o aclamam referem-se a indivíduos de classe média que têm mais opções e status do que os de posição social menos privilegiada. Frequentemente, são eles que dispõem de mais possibilidades e recursos e que não precisam recorrer a uma masculinidade mais restritiva para preservar suas posições de prestígio. São homens que frequentam divãs de psicanalistas (e fazem a festa dos vitimários apoiados na psicologização), que se dispõem a dividir as tarefas domésticas com suas esposas, principalmente quando estas também trabalham, que dividem também o cuidado com as crianças, enfim, que aceitam uma atitude mais igualitarista, já que não deixarão de ser valorizados por "igualarem-se" às mulheres. Sem pesquisas sobre a masculinidade dos segmentos mais desfavorecidos, não se pode falar em algo como o "novo homem" ou o "novo pai" (OLIVEIRA, 1998, p.20)

Sob essa perspectiva, as mudanças trazidas no comportamento do novo homem o colocam em uma posição de homem moderno, que se afeta menos com o questionamento da masculinidade hegemônica tradicional sobre sua sexualidade, mas que acaba criando novos modelos hegemônicos quando reproduz ou beneficia-se de opressões hierárquicas. No âmbito dos negócios, por exemplo, um homem que se diz feminista pode não se importar ou questionar que suas colegas mulheres recebem menos que ele ou que ele e seus companheiros em cargos superiores sejam todos homens. Além disso Grossi (2004,p.29) diz que no cenário profissional eles “são extremamente competentes [...] mas muitos deles continuam sendo machistas pela própria forma que percebem as mulheres como um objeto de exposição que os auxilia na imagem de poder”. Para Connell (1995) renunciar uma carreira em prol de outra pessoa separa o homem das práticas masculinizadoras e tiraria seu poder de dominação em reuniões e discussões de trabalho, por exemplo. Isso reforça o pensamento de Cazés (1998) que questiona quais privilégios os homens estão, de fato, dispostos a renunciar, quando e como o fazem.

O que se tem nas ditas novas masculinidades parecem ser hegemonias que descentralizam o núcleo violento ao redor do qual elas costumavam organizar-se e distribuem esta organização ao redor do conhecimento, do poder aquisitivo ou da tecnologia e modernidade

como libertadoras de uma ignorância primitiva de um homem antigo, mas que posicionam este novo homem no mesmo lugar superior que seu suposto antecessor. Connell (1995) diz que as masculinidades são constantemente reconstruídas para que o homem possa adaptar-se à realidade que o cerca, tornando esse processo mais externo do que interno.

Outro elemento que ganha uma adaptação ao longo dos anos é a relação do homem com os homossexuais e dos homossexuais com as masculinidades. As pesquisas de Richard Miskolci apontam a relação do homem hetero com a tecnologia como uma forma de mascarar seus desejos homoafetivos. Enquanto o corpo masculino ideal segue sendo o hegemônico tradicional e reproduzido também pelos homossexuais que desejam se aproximar dos privilégios do homem heterossexual, este último se apropria das redes sociais para explorar, por fim, seus desejos sexuais negados pela masculinidade, porém sem subverter sua condição masculina. Richard Miskolci (2013) diz que alguns homens articulam plataformas de busca de parceiros com o objetivo de criar relações homoafetivas em segredo, apontando para o medo de que seus privilégios de homem heterossexual lhe sejam negados publicamente. Assim, tem-se um homem que relaciona-se com gays, mas que não expõe sua sexualidade para que as noções de masculinidade que o posicionam socialmente mantenham-se intactas.

Dadas as tentativas de encontrar possibilidades reais de se viver uma masculinidade menos prejudicial aos outros e a si mesmo, estaria o caminho trilhado dentro das masculinidades fadado ao mesmo aprisionamento e propagação de um patriarcado hierárquico inabalável? Para Connell (1995) a desconstrução da masculinidade é um processo que acontece aos poucos e também deve ser histórico e social. Porém, a renovação das masculinidades não pode ser vista como um projeto individual. A autora diz que isso não depende apenas de remoldar a personalidade, já que o indivíduo sozinho não obtém sucesso se não contar com condições favoráveis em novas práticas sociais. Assim, o moralismo individualizado de alguns homens é um exemplo de uma reforma falha nas masculinidades, já que sua mudança pode até ser moral, mas não é prática. Um exemplo seria o homem que muda em casa com sua mulher, mas não no espaço público com as outras.

No caso dos jovens e crianças, como apontado por Way et al. (2014), a tendência a resistir às normas masculinas vigentes existe e é evidente. Os garotos entrevistados pela autora apresentaram uma consciência clara de um modelo vigente, suas fraquezas e inconsistências, porém alguns apresentaram maior e outros menor tendência a resisti-los. Um dos fatores apontados pelos autores que ajudaria a resistir desde cedo a esse caminho seria a presença de relações de amizade consistentes e com aprofundamento emocional. A presença de amigos do sexo oposto e gays é reforçada por Kimmel (2008) como uma forma diversa de validar as

identidades masculinas. Além disso, o autor ressalta a importância da comunidade como um meio de acolhimento aos garotos e sua possibilidade de demonstração de outras vivências, afetos e emoções que estes podem, talvez, não encontrar em casa ou na escola. Nas escolas, Connell (1995) diz que práticas que ensinam garotos e garotas a refletirem sobre sua posição no cenário de gênero pode ajudar garotos que se colocam no lugar de garotas e desempenham também tarefas consideradas femininas a ter uma visão natural a partir do ponto de vista do outro sexo.

No início da vida adulta, Kimmel (2008) relata que, para o jovem estadunidense, é essencial, por exemplo, ter outros amigos fora de *guyland*. Isso permitiria novas experiências que seriam direcionadas por noções como respeito, comunicação mais sentimental, etc. É justamente a relação com o sexo oposto como algo mais comum recentemente e até com amigos gays que tem tido o efeito, segundo o autor, de retroceder as heranças masculinizadoras opressivas nos jovens, criando gerações de adultos mais abertas, compreensivas e aptas a romper verdadeiramente com as hegemonias masculinas e sua manutenção do poder masculino.

Por fim, os homens que resolvem aderir a uma separação da masculinidade por ideais feministas são apontados por Connell (1995) como promissores de um verdadeiro “novo homem”. Renunciar a masculinidade, nesse sentido, seria escolher a passividade. Seria querer expressar sentimentos e ter emoções mais profundas, não mentir e estar mais atento às preocupações com o outro e também com a natureza, já que a preocupação ambiental também aparece como um desafio às masculinidades por ser considerada uma ideologia menos violenta.

Viver nuances menos violentas no que se entende como masculinidade pode ser um desafio, mas também está ganhando seu espaço na mídia. Cabe aos próximos capítulos entender se e com quais modelos de masculinidades *Steven Universe* rompe em sua narrativa - considerada por muitos como pacifista e transgressora -, observar quais possivelmente reforça ou questiona e como isso se dá em uma animação que tem como personagem central um garoto que utiliza roupas cor de rosa, prefere curar a ferir seus inimigos e dança para se tornar mais forte. Assim, adentramos a fase majoritariamente analítica desta pesquisa com a reflexão esperançosa de Connell:

No dia em que fotografias com homens carregando armas se tornarem raras e fotografias com homens empurrando carrinhos de bebê se tornarem comuns, aí saberemos que estamos realmente chegando a algum lugar. (CONNELL, 1995, p.205).

4 PROTOCOLO METODOLÓGICO

4.1 Por que analisar narrativas?

Por mais que seja o protagonista da série, para observar um personagem como Steven percebe-se necessário que se entenda a narrativa na qual ele está inserido e, de dentro dela, retire-se os sentidos que ele produz quando entra em contato com seus antagonistas e coadjuvantes. De tal maneira, opta-se pela Análise Crítica da Narrativa (ACN) de Luiz Gonzaga Motta (2013), pois entende-se que as recomendações do autor sobre modos de imersão na narrativa também contemplam o olhar ao personagem nela inserido, oferecendo uma completude analítica importante.

Como narrativas, Motta (2013, p.18) aponta maneiras de comunicação que vão além de seu poder de representação, pois elas também “preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana”. Assim, o local de onde falam ou interpretam os sujeitos narrativos são comumente locais de posição de poder, das quais há um narrador e um destinatário que expressam experiências que podem gerar identificação ou rejeição, por exemplo. O autor ressalta a importância de se estudar narrativas justificando tais estudos por meio de seis pontos principais: (1) entender quem somos; (2) compreender como os homens criam representações e apresentações do mundo; (3) esclarecer as diferenças entre representações factuais e fictícias do mundo; (4) porque a lógica narrativa é complexa e serve para ambos os casos anteriores, enunciando fenômenos tão diferentes quanto a ficção e a história real; (5) pela participação delas no processo cognitivo social tornando familiar o que pode não ser ao indivíduo; (6) e porque precisamos estudá-las para melhor contá-las.

A ACN permite olhar para a narrativa ficcional como um produto de um contexto - cultural, político, histórico, etc. - e a partir dela “analisar como as pessoas compreendem, representam e constituem argumentativamente o mundo através dos atos de fala narrativos intersubjetivos (Ibid.p.129). Para o autor, criam-se nas narrativas significações sociais e cristalização de valores e crenças, por exemplo, bem como valores e ideologias que se manifestam muitas vezes com o apoio da linguagem pela qual se narra determinados fatos ou histórias. As narrativas proporcionam então o que o autor chama de um “retorno” ao indivíduo por meio da linguagem como um objeto central na mediação entre tal indivíduo e o mundo exterior a ele, bem como suas possíveis interpretações do mesmo.

4.2 Pesquisa exploratória

Como pode-se perceber até aqui, a pesquisa que agora adentra sua fase analítica o faz com um contexto teórico que buscou aproximar os âmbitos de teorias de animação e personagem com o pensamento oriundo dos estudos de gênero a respeito das teorias sobre masculinidades. O tensionamento que foi executado ao longo dos capítulos teóricos entre essas teorias e alguns objetos empíricos que permeiam o mesmo universo ficcional da cultura pop que *Steven Universe* está e serviu para apontar as maneiras diversas das quais pode-se olhar tanto para o personagem animado como um agente da narrativa como um possível elemento no qual manifestam-se diversos âmbitos sobre as masculinidades. Com base em literatura de áreas como a sociologia, a comunicação e a animação, por exemplo, o referencial teórico resulta em um estudo inicial transdisciplinar que é característico dos estudos de comunicação, já que ganham assim uma configuração multidimensional (MORIN, 2005). O percurso teórico também foi composto e alimentado pela construção de um estado da arte anterior à sua construção, do qual foi possível retirar autores que contribuíram para os entendimentos sobre o papel da animação como materialidade para estudos empíricos.

Após o aporte teórico definido, o estudo de caráter qualitativo deu lugar a uma pesquisa exploratória do objeto, na qual observou-se durante uma média de 30 horas os 160 episódios de aproximadamente 11 minutos cada que compõem as cinco temporadas de *Steven Universe*. Durante esse período, foram anotados manualmente os episódios que apresentaram maior incidência de conteúdo analisável com base no que a pergunta de pesquisa exigiu. Tabelas e categorias foram testadas em rascunhos para tentar criar uma ordenação que fizesse sentido desses episódios para que, durante a análise, não surgissem incoerências ou repetições excessivas de menção a episódios ou personagens. Inicialmente separados pelo conteúdo mais latente sobre gênero, uma segunda seleção foi feita para diminuir a quantidade que começou em 36 episódios pré-selecionados. Esses 36 episódios foram assistidos novamente e, após essa segunda seleção, agora com foco especificamente em gênero, partiu-se então para a construção do *corpus* de análise, com sete episódios.

Essa pesquisa exploratória de modo a dar forma a um *corpus* analítico foi orientada pelas lógicas de planos e movimentos da Análise Crítica da Narrativa (MOTTA, 2013), que será melhor detalhada adiante. Assim, tendo em mente as principais noções teóricas acerca das masculinidades e dos modos como a animação pode expressá-las na narrativa, todos os episódios foram assistidos do início ao fim, da primeira à quinta temporada, no idioma original, inglês. A escolha por assistir no idioma de origem e não em uma versão dublada para o idioma

nacional deu-se, principalmente, porque a série é uma produção estadunidense e o discurso dos personagens no idioma original não corre o risco de ser alterado pelas lógicas da dublagem que podem acarretar em substituições de termos ou palavras para melhor adaptar-se à cultura e ao idioma de diferentes países durante a distribuição.

A pesquisa exploratória foi escolhida após levar em conta os apontamentos de Bonin (2006, p.36) que afirmam que esse movimento é de grande importância quando pensamos em “obter dados que ajudam a construir e a fundamentar a opção por tal amostra/*corpus*”, por exemplo. Logo, considerando a quantidade de episódios da série a serem observados, se mostrou indispensável a necessidade de reduzi-los a um *corpus* de análise do qual poderia-se tirar uma seleção representativa de um todo, que será especificada mais adiante. Foi durante a pesquisa exploratória que, conforme indica a autora, aproximou-se com um olhar científico pela primeira vez do objeto, possibilitando que essa observação revelasse aspectos que poderiam direcionar a análise futura, exigir mudanças no aporte teórico ou mesmo nas técnicas que se pensava em adotar para analisá-lo.

4.3 Técnicas de análise

Enquanto separa os diferentes tipos de narrativa - jornalística, ficcional, etc. - Motta (2013) também apresenta diferentes opções para as devidas análises sobre as mesmas. Para a realização da análise que aqui se dará, buscou-se entender como se relacionam os planos narrativos, as diferentes instâncias narrativas que neles se manifestam e como se manifestam pela linguagem de modo a expressar sentidos sobre as masculinidades do personagem Steven. Logo, primeiramente foi necessário reconhecer os planos que compõem uma narrativa e sobre os quais o pesquisador se debruça para fazer sua análise. Motta (Ibid.) os separa em três.

1 - Plano da expressão: o plano da linguagem (no nosso caso, a linguagem animada) pelo qual o enunciado narrativo é construído pelo narrador e produz efeitos de sentido como comoção, medo, etc. Nesse plano tem-se principalmente a manifestação da linguagem animada com suas possibilidades de produção de sentido. Logo, identificando os âmbitos principais nos quais Steven expressa diferentes masculinidades, se mostra necessário ainda relembrar quais as expressões possíveis da linguagem propostas por Costa (2018) e Wells (2012) e sua presença como condutoras dos sentidos a serem analisados. Logo, no plano da expressão a análise observa referências à metamorfose; associação simbólica; condensação; fabricação; penetração; e ilusão sonora, já abordados nos capítulos teóricos. Aqui aboliu-se o antropomorfismo por levar em conta que, em si, todos os personagens não-humanos podem ser

considerados antropomorfos na série, o que não se aplicaria a Steven. Além destas, segundo Costa (2018), há também separadamente uma expressão chamada “político”, mas que aqui será incluído dentro das possibilidades que a associação simbólica oferece e também em um terceiro plano, o da *metanarrativa*, como uma característica que direciona a narração para sentidos emocionais, “ideais políticos ou ideológicos, problemas sociais ou materiais, ou conceitos abstratos e filosóficos” (Ibid., p.80). Há de se pontuar ainda que quando se fala em ilusão sonora, para Wells (2012), esta refere-se apenas à construção artificial da trilha sonora para dar suporte às formas animadas, enquanto Costa (2018) inclui também a dublagem e o diálogo do personagem, que aqui serão essenciais para se observar os momentos em que Steven se manifesta por meio de números musicais.

2 - *Plano da estória* - é o plano da significação, do conteúdo e da intriga. Aqui tem-se então a presença das diferentes masculinidades possíveis que vão ser vividas pelo personagem. Habitando o plano da estória, Steven permeia também os outros dois e contribui para sua construção, contudo, no segundo plano encontrou-se a possibilidade de criar categorias com base no referencial teórico utilizado que agrupassem os episódios a serem analisados por elementos em comum. Logo, apontando qual a principal temática em relação à possíveis rejeições de masculinidades tradicionais a serem abordadas pelo protagonista naquele episódio, optou-se por criar categorias que mais evidenciassem aspectos transgressores em relação às masculinidades, sendo eles descritos abaixo:

QUADRO 1: CATEGORIAS ANALÍTICAS DESENVOLVIDAS

CATEGORIA	DESCRIÇÃO
Acolhimento ao invés da violência	considera a escolha de Steven pelo diálogo ao invés da batalha ou a rejeição de qualquer possibilidade de ferir o outro.
Abandono máximo do ideal de masculinidade	referente principalmente à relação do garoto com o corpo como condutor de sentidos sobre masculinidades.
Expressão de sentimentos	com foco na sensibilidade emocional do personagem.

FONTE: ELABORAÇÃO DO AUTOR.

3- *Plano da metanarrativa* - é a estrutura que envolve o imaginário cultural. Neste plano, situações éticas, fábulas e mitos são explorados como motivos de fundo morais por meio de personagens e situações dramáticas. Entendeu-se durante a pesquisa exploratória para a construção do *corpus* que no plano da metanarrativa duas linguagens que são do plano da expressão se fazem mais evidentes do que no primeiro: o político e a ilusão sonora. Por serem expressões que não estão ligadas ao movimento e à imagem em si, ao apontarem para os sentidos por trás da história – desde a lógica de produção a contextos culturais, por exemplo – elas se manifestam no plano da metanarrativa. Ancorado pelas possibilidades presentes no plano da estória e no plano da expressão, o plano da metanarrativa então surge como um viés de possibilidades interpretativas do imaginário que *Steven Universe* constrói sendo uma série fortemente marcada pelas ideias de transgressão e inclusão que a autora desejou criar por meio de seus personagens.

Assim, identificando a movimentação do personagem Steven nos três planos narrativos para neles manifestar sentidos sobre masculinidades, os 160 episódios iniciais permitiram criar três categorias de análise a partir do referencial teórico e dar possibilidade analítica a um *corpus* composto por 7 episódios. Os episódios nos quais houve maior incidência dos dois elementos principais resgatados do aporte teórico - expressões de masculinidades que destoam das mais hegemônicas⁵⁰ e o modo como o personagem o faz por meio da linguagem animada - foram selecionados para compor esse *corpus*.

Portanto, respeitando a vida textual do personagem em uma série que tem como base a temática do amadurecimento de Steven, optou-se por selecionar episódios de temporadas distintas, representativos daquele período da vida do garoto e do contexto no qual ele está inserido, já que esse contexto também atua sobre o modo como ele comunica suas masculinidades, como já apontado por Kimmel (2008). No quadro 2, então, tem-se ordenados os episódios a serem analisados com suas respectivas descrições técnicas, incluindo em qual categorias se enquadram com base no quadro 1.

⁵⁰ O olhar se concentrou em ações do personagem que destoam das noções sobre masculinidades mais comuns indicadas por Kimmel (2018) e esperadas em um garoto heterossexual estadunidense e branco como Steven.

QUADRO 2: SELEÇÃO DE *CORPUS*

TEMPORADA	EPISÓDIO	TÍTULO	CATEGORIA
1	23	<i>Monster buddies</i>	Acolhimento ao invés de violência
1	26	<i>Ocean gem</i>	Acolhimento ao invés de violência
1	37	<i>Alone together</i>	Abandono máximo do ideal de masculinidade
2	20	<i>Sadie's song</i>	Abandono máximo do ideal de masculinidade
4	16	<i>Storm in the room</i>	Expressão de sentimentos
5	1	<i>Stuck together</i>	Expressão de sentimentos
5	29	<i>Change your mind</i>	Abandono máximo do ideal de masculinidades; Acolhimento ao invés de violência;

FONTE: Elaboração do autor.

Definidos e reconhecidos os planos e suas diferenças, é possível então adentrar os episódios por meio de movimentos específicos que levam a determinadas instâncias do conjunto narrativo que se quer observar e acentuar em uma análise empírica como a atual. Motta (Ibid.) recomenda 7 movimentos para a função analítica, cada qual com sua própria contribuição em diferentes possibilidades de olhares. Juntos eles ampliam o potencial analítico evitando que um ou outro plano possa restringir a análise, bem como um ou outro movimento em detrimento de outro, já que juntas essas técnicas compõem a matriz de possibilidade analítica que contempla a complexidade da narrativa em questão. Assim, expõem-se os sete movimentos e suas características a seguir, de modo a deixar evidente sua funcionalidade para auxiliar o pesquisador em seu processo:

1. Compreender a intriga como síntese do heterogêneo: Tem seu foco no plano da história. Requer compreender como o enredo funciona como organizador e aglutinador das partes separadas da narrativa. Compreendê-lo é, então, considerá-lo com início, meio e final e todos os desdobramentos que ali se desenrolam, bem como as ligações entre episódios quando for o caso, os conflitos secundários e principais, o protagonista e o antagonista e assim por diante. Com esse movimento pode-se entender também estratégias textuais que criam a comunicação na qual há de um lado as intenções do narrador e de outro “respostas de uma audiência que atualiza as marcas deixadas no texto para interpretar o projeto dramático da construção da realidade”(Ibid. p.146).

2. Compreender a lógica do paradigma narrativo: Segundo o autor, há uma lógica ordenadora dos elementos narrativos que formam um projeto dramático e permite mostrar como o narrador articulou o que considerou verossímil em uma situação de comunicação para levar à surpresas, tensões, clímax, etc. No plano da expressão, o poder de persuasão narrativo se manifesta mesmo por meio do impossível, que é persuasivo quando a verossimilhança entra em cena para torná-lo aceitável. A fim de obter resposta emocional do interlocutor, ordena-se ações e expressões de linguagens em momentos específicos da narrativa - como o início, o desenvolvimento, o clímax e o desfecho - que auxiliam nos efeitos que esta tem na recepção da mesma. Identificar essa ordenação ajuda o pesquisador a entender a lógica narrativa.

3. Deixar surgirem novos episódios: Funciona como um recorte feito pelo pesquisador. A ideia de novos episódios refere-se ao reconhecimento e seleção de situações inclusas e ao mesmo tempo à parte da narrativa total. Esses episódios podem ser estáticos - que não alteram a narrativa em si, ou dinâmicos - quando fazem a narrativa progredir. Eles são uma unidade narrativa de extensão variável e autônoma que pode variar de acordo com a necessidade de análise. Podem também se manifestar por meio de diálogos, batalhas, vitórias, derrotas, entre

outros, habitando principalmente o plano da estória. Entendeu-se, no caso desta pesquisa, que os *episódios* começam a ser revelados já durante a pesquisa exploratória quando esta existe previamente à análise e são eles que dão forma ao *corpus* a ser analisado.

4. *Permitir ao conflito dramático se revelar*: O autor aponta que é o conflito que, no plano da estória, estimula a catarse e os processos cognitivos. Logo, identificar os conflitos - interpessoais, ideológicos, políticos, ou outros - é avançar mais a fundo no fenômeno analisado e ter melhor orientação em relação aos procedimentos seguintes com um esclarecimento dos efeitos de sentido que produzem. Para fins narrativos, a identificação dos conflitos também revela como o narrador coloca personagens contra uns aos outros para manter a narrativa atraente ao público.

5. *Personagem: metamorfose de pessoa a persona*: Acessar a narrativa por meio do personagem é apreender os efeitos de sentido e as possibilidades da audiência em se identificar com heróis ou heroínas. O personagem permeia o plano da estória, se manifesta no plano da expressão e contribui para o plano da metanarrativa com suas experiências, conduzindo a narrativa e trazendo consigo toda a carga simbólica necessária para contextualizar o conflito dramático. Investigá-lo também compreende entender que suas ações são orientadas pelo narrador de maneira consciente e não apenas como produto das demandas internas da narrativa, carregando as crenças culturais e ideológicas do narrador para manifestar seus desejos, seus investimentos ideológicos. Assim, o autor aponta que analisar o personagem é analisar o inquestionável caráter humano que qualquer um deles apresentará em um movimento de avançar da pessoa - narrador/criador - à persona - personagem - à pessoa - sentidos produzidos para além dele, na audiência.

6. *As estratégias argumentativas*: Foca em perceber como se argumenta em uma narrativa as ideias que querem ser passadas. Parte-se do pensamento de que nenhuma narrativa é neutra ou imparcial, mas sim argumentativa por parte do plano da metanarrativa. Assim, a intencionalidade no processo de comunicação da narrativa é foco dos movimentos finais de análise e reúne efeitos do real (veracidade) e efeitos de sentido (comoção, dor, ironia, etc.).

7. *Permitir às metanarrativas aflorar*: Identificar a metanarrativa por meio de seu plano completa a análise dos efeitos de sentido em uma narrativa. Nela encontra-se o que é dito, o que está implícito por meio de toda a lógica da trama. Sempre há um fundo moral e uma razão ética que situe toda história contada e, por isso, “os conflitos que configuram a intriga e as ações dos personagens são manifestações de superfície de outros conflitos ainda mais profundos, latentes em todo o discurso narrativo” (Ibid, p.205). Além disso, ao descortinar a *metanarrativa*,

percebe-se os mundos possíveis aos quais a narrativa remete, bem como as possibilidades de recompor a mesma que o leitor tem com apoio de suas memórias e cânones culturais.

Percebe-se que os movimentos operacionais apresentam uma sequência lógica que incide em diferentes elementos a serem observados separados e também conjuntamente, servindo como um guia ao pesquisador. Eles se localizam no interior dos três planos narrativos e apontam para sentidos que podem surgir em diferentes momentos da análise. O autor reforça que não necessariamente esses sentidos surgirão na ordem em que os movimentos são indicados, podendo sobrepor-se, antecipar-se e prolongar-se dependendo da narrativa construída. A análise aqui proposta articula os movimentos e planos, sabendo que, com foco no personagem, os movimentos 4, 5 e 7 talvez sejam mais evidentes e acessados. Contudo, entende-se que automaticamente as expressões de todos os sete movimentos se darão de maneira interseccional, localizando sempre o olhar do pesquisador em determinados aspectos da complexidade narrativa.

Portanto, tendo claros os direcionamentos teóricos para a realização da ACN, o capítulo seguinte apresenta a utilização dessa técnica para discorrer sobre o encontro entre a linguagem animada e a produção de sentidos sobre masculinidades na série *Steven Universe*, com foco em seu personagem protagonista. A análise realizada foi pensada a partir da noção de masculinidades hegemônicas, desdobrando-se à abordagem de outras temáticas que atravessam tal questão.

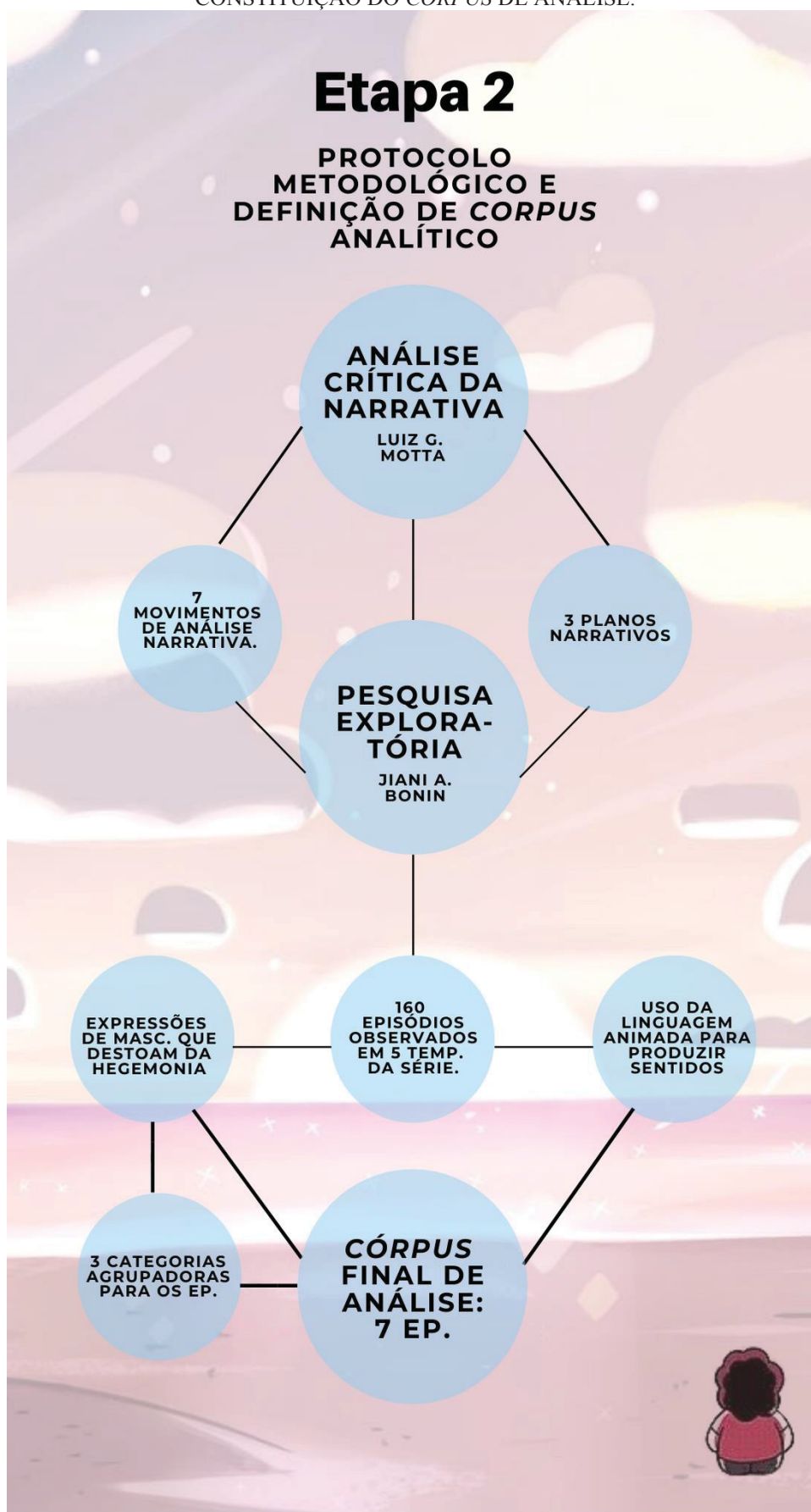
Assim, os infográficos 1, 2 e 3 remontam o percurso da pesquisa até aqui, de modo a contribuir para o melhor entendimento lógico da organização das tarefas em ordem sequencial, bem como as escolhas propostas que irão se refletir no capítulo seguinte de análise e como esta se dará.

INFOGRÁFICO 1: PRIMEIRA ETAPA DO DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA, FOCADA NA DELIMITAÇÃO DO OBJETO EMPÍRICO, MARCOS TEÓRICOS E INTERSECÇÃO ENTRE AS TEORIAS DE GÊNERO E MASCULINIDADES.

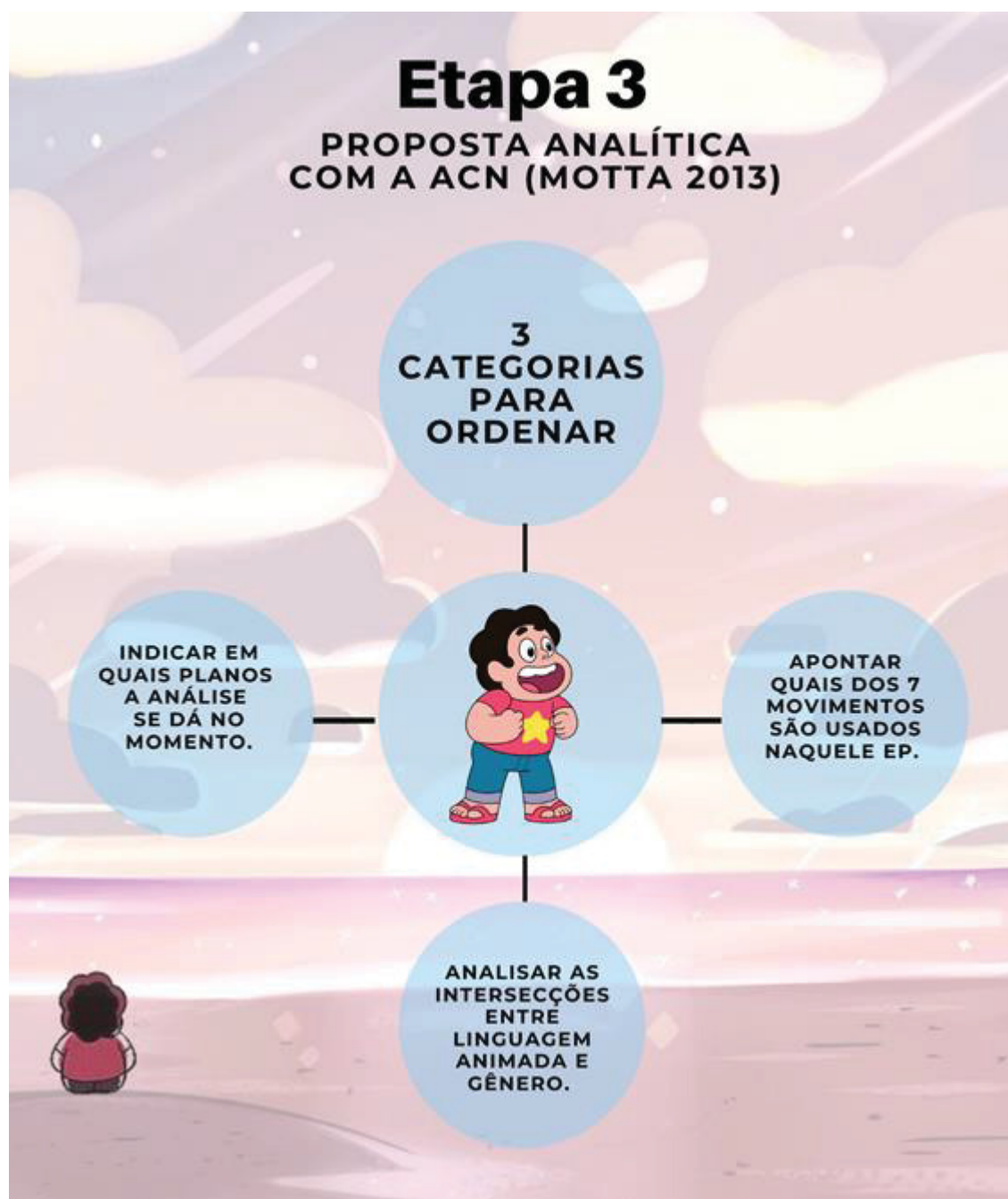


FONTE: Elaboração do autor.

INFOGRÁFICO 2: PERCURSO METODOLÓGICO. DAS FERRAMENTAS QUE A ACN OFERECE À CONSTITUIÇÃO DO *CORPUS* DE ANÁLISE.



INFOGRÁFICO 3: COM STEVEN COMO PERSONAGEM CENTRAL DA ANÁLISE, TEM-SE A PROPOSTA ANALÍTICA QUE ANALISA COMO O PERSONAGEM EXPRESSA SUAS MASCULINIDADES POR MEIO DA LINGUAGEM ANIMADA NOS PLANOS DA NARRATIVA.



FONTE: Elaboração do autor.

5. SEJA O STEVEN QUE VOCÊ QUER VER NO MUNDO

5.1 Expressão de sentimentos

Há uma força destruidora que permeia os episódios de *Steven Universe* e supera qualquer tecnologia de guerra já criada pelas Diamonds para colonizar e submeter planetas ao seu poder: os sentimentos humanos. Essa força é canalizada por Steven para o bem e aparece em seus atos, seu discurso e sua expressão de gênero. Responsáveis por alguns de seus poderes mais importantes, os sentimentos de Steven ganham materialidade na animação de maneira quase palpável e definitivamente visível em cena, seja quando o permitem voar, quando o levam a fazer contato mental com outras *gems* ou quando caem como lágrimas de seus olhos ao sofrer por algo que não consegue compreender.

Na série os sentimentos e emoções têm um importante impacto nas estratégias argumentativas, conduzindo o ideal de aceitação e acolhimento que Rebecca Sugar quer passar ao público com seus personagens e substituindo muitas vezes o uso da violência (MCDONNEL, 2017). Como herói masculino heterossexual, seria redundante apontar em Steven fatores que indicam comportamentos tradicionais que Kimmel (2013) menciona sobre o homem estadunidense: interesse por esportes; afeição ao pai; coragem; entre outros. Sendo um menino do sexo masculino, já espera-se que Steven vá ao encontro de características que o posicionam como tal para que a noção de personagem consolidada no imaginário possa ter e produzir efeitos que fazem sentido.

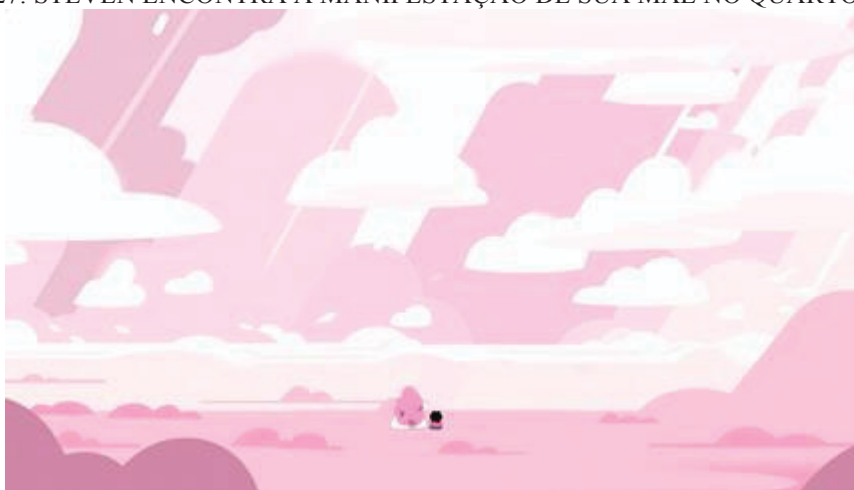
Contudo, é no modo como destoa do que é esperado de um menino estadunidense que Steven se sobressai nesta reflexão que aqui se dá. Logo, um dos grandes indicativos desse caminho que o personagem escolhe seguir é a expressão constante de seus sentimentos, sendo o primeiro ponto a ser observado nos episódios analisados. Percorrendo outras categorias, os sentimentos fazem parte da essência do personagem e são quase indissociáveis de sua composição, mas aqui ganharão ênfase como principal indicativo de sua posição no contexto das masculinidades.

Nas teorias abordadas sobre masculinidades, a negação de sentimentos como amor, carinho e afeto é um dos principais elementos a serem inseridos na criança por meio dos ideais de masculinidades mais esperados de um garoto. Essa negação abarca a ideia de que chorar não é coisa de homem, abraços e carinho são ações ligadas ao feminino, entre outras ideias (CONNELL, 1995). Assim, ao adentrar o episódio *Storm in the Room* (4x16), temos acesso a uma dimensão paralela que é formada dentro de um quarto mágico que dá forma a seres e sentimentos de acordo com o interior de quem o adentra. O quarto de Steven, enquanto elemento

narrativo, está inserido no plano da expressão, formado pela fabricação animada e é quase sempre composto pela cor rosa, com muitas nuvens e um céu que parece indicar um leve crepúsculo, perpetuando o interior calmo e pacífico do menino. Ao ilustrar essa importância de explorar o lado mais sensível em animações, Wells (2012) lembra que:

Em animação, as trajetórias de movimentos podem conter sentido e sugestões emotivas que trazem à tona relações simbólicas ou ideias [...] que por sua vez narram com eficácia uma visualização ou situação dramática. Muitas animações não têm início, meio e fim, mas são expressões visuais da memória, e, embora aludem a histórias e questões maiores, ainda assim funcionam como uma materialização narrativa de um sentimento (WELLS, 2012, p.26)

FIGURA 27: STEVEN ENCONTRA A MANIFESTAÇÃO DE SUA MÃE NO QUARTO MÁGICO.



FONTE: Captura de tela do episódio.

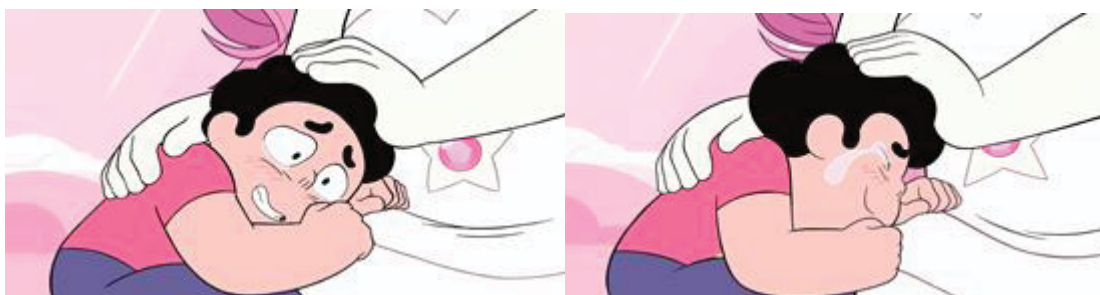
Ainda que esta não seja uma análise de cunho semiótico ou puramente estético, é impossível negar a presença da cor rosa - indicativo imperativo do feminino e que na série é explorada sempre em relação a Steven ou sua mãe - como um maneira que a linguagem animada encontrou de fabricar o espaço externo como um reflexo do interior de Steven, o que em si já é uma grande contradição se pensarmos na lógica binária do azul para meninos e rosa para meninas. Neste ambiente tomado pela associação simbólica (COSTA, 2018), Steven, ao sentir falta de sua mãe que já morreu, entra no quarto e pede a ele que a mostre. O quarto então traz a figura de Rose Quartz para fazer companhia ao garoto, que lhe recebe com um aperto de mão formal inicialmente, mas depois começa a realizar uma série de atividades com ela. Em determinado momento, Steven está jogando futebol americano com Rose e se questiona “*eu sempre senti que algo era incomum na minha adolescência. Talvez era isso que eu sentia falta: futebol!*”.

Contudo, é somente quando se aconchega no colo da mãe que o garoto entende que o que lhe causava a sensação de estranhamento era, na verdade, a ausência da mãe. Steven então

admite que sempre pensou em Rose, que ela o inspira como uma figura forte e amorosa e que ele até pensou em pintar seu cabelo de rosa mais de uma vez para ficar mais próximo da ideia que tem de sua mãe. Essa conversa traz dois pontos importantes em relação ao personagem e seus sentimentos: a necessidade de Steven em estar próximo de sua mãe e o modo como seu corpo expressa a emoção do menino em finalmente poder abraçá-la, mesmo sabendo que aquela não é sua mãe de verdade.

No âmbito sentimental a supressão de emoções entra como eixo central da personalidade masculina, removendo do homem uma série de necessidades humanas, objetivos, sentimentos e formas de expressão, e criando inseguranças e ansiedades dada à fragilidade real da masculinidade (KAUFMAN, 1985). Entretanto, se sentimentos positivos são suprimidos, os negativos - como raiva, desprezo e vingança - são incentivados como única forma de se expressar aceitável dentro da masculinidade (KIMMEL, 2008). Com tantas regras, Kimmel (2008) afirma que os garotos, por exemplo, são muito mais propensos à depressão, comportamentos suicidas e várias outras formas de perda de controle e que, em algum momento, todos os homens falham em se adequar às normas masculinas, sentindo-se incompletos, indignos e inferiores. No episódio analisado, Steven vai na direção contrária dessas noções mais conhecidas do discurso sobre masculinidades e abraça seus sentimentos e fraquezas, deixando sair tudo o que há em seu interior. Quando deita no colo de Rose, Steven se espanta e admite: “*Nossa, isso é bom. É muito bom*” e, em meio a lágrimas, diz que deveria ter tentado buscá-la no quarto muito mais cedo.

IMAGENS 28 E 29: STEVEN BUSCA CONFORTO NO COLO DE ROSE.



FONTE: captura de tela do episódio.

É importante ressaltar que nesse episódio Rose, enquanto coadjuvante em si, é um coadjuvante também resultado do uso da fabricação como linguagem animada para expressar o intangível (WELLS, 2012) tanto quanto o próprio quarto que a fabrica. Para Salter e Boldgett

(2017) muitas vezes o papel dos coadjuvantes é enaltecer as características do herói principal, demarcando seu potencial como o macho alfa e colocando-o em um pedestal. Aqui, além de trazer à tona a vulnerabilidade emocional de Steven desestabilizando-o, a presença da mãe que não está mais com ele e não pode ser encontrada, como materialidade animada, resgata ainda no plano da estória uma figura que também é rejeitada pela lógica das masculinidades. No contexto estadunidense, o garoto deve trocar sua identificação inicial com a mãe pelo pai para que possa se tornar homem e todos os sentimentos de ligação com a mãe são entendidos, após os sete anos de idade, como sentimentos de ligação com o feminino e com a passividade, que, dentro das regras da masculinidade, deve ser banida completamente (KIMMEL, 2008).

Assim, tendo Rose enquanto representação do feminino, é possível reforçar o pensamento de Kimmel (Ibid.) ainda quando relembra que os jovens buscam no pai a voz que vai informá-los como devem agir e crescer, enquanto a conexão com a mãe deve ser rompida para não os enfraquecer. Para o autor, na realidade de expectativas sociais nas quais o garoto cresce “se as mães representam compaixão, empatia, amor e acolhimento, ele irá precisar destas qualidades em abundância” (KIMMEL, p.24, Ibid), como demonstrado no episódio.

Logo, a fabricação enquanto linguagem auxilia para que a vida textual de Steven rompa com a lógica normativa quando reflete a acentuação desses sentimentos ligados à mãe que afloram nas ações do personagem, conduzindo-o por uma jornada menos agressiva como herói. Em busca de acolhimento, Steven adentra um ambiente imaginado com uma mãe que não é sua mãe real, o que parece permitir a ele destoar do herói masculino estadunidense mais clássico, que deveria ser solitário e misterioso, sempre escondendo em uma fachada impenetrável seu interior delicado (SALTER E BLODGETT, 2017). Embora na série Steven tenha um ótimo relacionamento com o pai, é constantemente a presença da mãe em seu interior como herdeiro de sua *gem* que impede que Steven, até os últimos episódios da série, possa realizar essa separação. Aliás, esse nem é seu objetivo, como o recorte aqui analisado mostra. O que se vê é um menino que se emociona e chora ao estar de volta aos braços de sua mãe e tira dela, literalmente, a força para se tornar um herói mais poderoso, já que todos os seus poderes são de origem matriarcal.

Relegado culturalmente a situações específicas, como já foi apontado durante a construção teórica desta pesquisa por autores como Grossi (2004) e Kimmel (2008), o choro é representativo da vazão de sentimentos e, quando é negado, pode gerar uma série de consequências que colocam em risco a saúde mental do homem. No caso de Steven, não há inibição alguma para quando o menino precisa ou quer chorar, o que potencializa suas características como herói já que, observando sob a perspectiva de que o contrário o traria

pressões e incapacidades ligadas às consequências psicológicas da negação do choro, Steven tem um desempenho narrativo muito melhor quando chora e expressa seus sentimentos livremente. Essa vazão permitida gera, como no episódio analisado, reflexões e percepções sobre si mesmo que só são possíveis quando o que há em seu interior pode sair em ambientes seguros e acolhedores, como no caso, o colo da mãe, mas também em situações de batalha ou cotidianas que não necessariamente espera-se que ele chore.

O choro como expressão sentimental é também uma constante no personagem quando adentramos o episódio *Stuck Together* (5x1) e encontramos Steven e seu amigo Lars presos em uma nave no espaço após serem sequestrados por *gems* que trabalhavam para Yellow Diamond. A situação problemática é resultado da coragem de Steven em se render no lugar de seus amigos e se sacrificar para salvá-los - aspectos típicos do herói masculino que aqui voltam a ganhar evidência. Contudo, seu plano não sai como o esperado e ele é capturado junto com Lars, que continua em perigo, denotando uma falha na coragem atrelada à masculinidade e suas consequências. Em determinado momento, Lars diz que é um fracassado por não ser como Steven que, em sua concepção, nunca tem medo e sempre salva as pessoas. Em resposta, Steven admite: *“Lars, eu estou com medo neste momento. Eu pensei que se eu me rendesse eu consertaria tudo, mas eu não quero fazer isso, Lars. Eu estive no espaço antes, mas não assim [...] Eu só queria salvar a todos, mas eu não consegui nem fazer isso. Me desculpe, eu não sei como vou tirá-lo daqui”*.

Não estar no controle da situação posiciona Steven em uma área frágil da conduta masculina esperada. Para Silva (2015, p.6) “a comunicação emocional cria um contexto de interação no qual os rapazes e os homens não aprendem a falar de emoções que impliquem vulnerabilidade”. Em acordo com o autor, Kimmel (2008) diz que

O rosto que você deve mostrar ao mundo insiste que tudo ficará bem, que tudo está sob controle e que não há nada com o que se preocupar [...] vencer é crucial, especialmente se a vitória for sobre outro homem com menos brinquedos incríveis ou menores. Gentileza não é uma opção, nem compaixão. Estes sentimentos são tabus (Ibid. p. 59).

Logo, esse novo momento que surge e contribui para entendermos a revelação do conflito dramático no plano da estória (MOTTA, 2013) do episódio é representativo do modo como Steven não tem medo de admitir sentimentos de fracasso, falha ou decepção enquanto figura masculina na qual outros garotos se espelham. O que Steven demonstra é que também sente medo e está propício a falhas. De modo a aproximar fisicamente Steven de Lars - já que este é um tanto quanto agressivo e antissocial -, a animação recorre ao uso da metamorfose e

os garotos são presos dentro do corpo de uma fusão de duas topázios. Essa proximidade forçada é a possibilidade encontrada para que o diálogo sincero entre os dois possa ocorrer e ambos se emocionam quando conseguem entender o ponto de vista um do outro e começam a chorar. A surpresa aqui não é o choro de Steven, mas de Lars, já que, conforme Santos (2015, p.15) facilmente se compreenderá que, quando “o se apresentem (os homens) diante dos outros, em particular nos palcos offline, isto é, face a face, mobilizem esforços para veicular a imagem de homens emocionalmente controlados e seguros de si”. Steven, nesta cena, se depara com Lars em uma posição de alguém inserido no âmbito masculino já mais à frente da sua e muito mais próximo da ideia de hegemonia masculina, o que limitaria suas emoções. O garoto é constantemente mostrado na série como o típico adolescente briguento, que não consegue demonstrar seus sentimentos e que está associado à rebeldia.

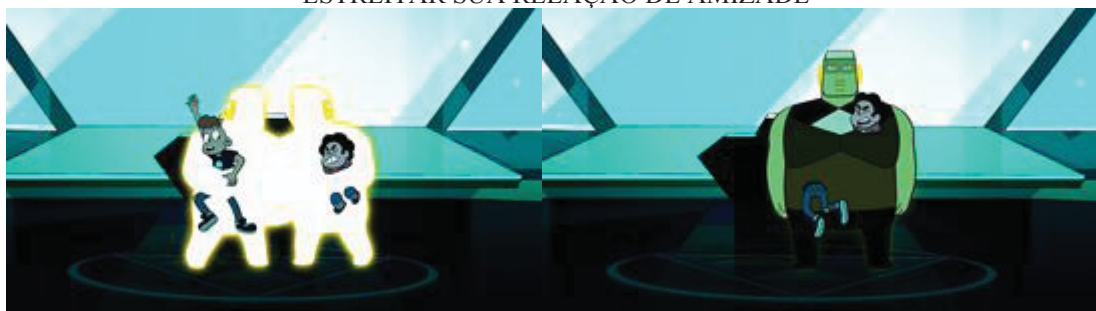
Way et. al (2014) apontam que é durante a adolescência que os garotos começam a perder sua capacidade de resistir aos modelos dominantes de masculinidades e começam a caminhar rumo a uma vida adulta cada vez mais aprisionadora para o homem. Para Kimmel (2008) quanto mais um jovem vive sob os holofotes das masculinidades mais tradicionais, mais dificuldade ele tem de se desvincular de suas regras. Logo, enquanto Steven ainda inicia seu processo pela adolescência e lida com a situação de maneira mais amena, Lars já traz indícios mais voltados àquela ideia aprisionadora que o impede de demonstrar medo e empatia. Contudo, quando expressam ambos suas emoções, pode-se perceber que o choro que estava preso em Lars é um choro atrelado às inibições sociais. Conforme Luis Santos reforça, a emoção também é cultural. Entender o momento que Steven e Lars compartilham como uma espécie de “descarga emocional” é entender que

os diferentes conceitos de emoção devem ser encarados como elementos de práticas ideológicas locais, que envolvem diferentes negociações sobre o significado dos eventos, sobre direitos e moralidade, sobre o controle dos recursos e, em última análise, sobre todas as esferas da vida social (SANTOS, 2015, p.3)

Vale ressaltar aqui que a ideia de dois garotos heterossexuais estarem no mesmo ambiente e falarem sobre seus sentimentos é algo pouco provável na juventude estadunidense justamente pela ideia de emoções estar tão atrelada a quais culturas as permitem e quais as suprimem. Kimmel (2008) indica que há sempre uma mediação - geralmente o videogame, o esporte, entre outros - e essa mediação serve para que ambos não precisem conversar entre si, já que uma conversa mais profunda caracteriza desejo ou comportamento considerado homossexual. Nesse episódio a mediação ocorre por meio do corpo das Topázios, mas ela não

é utilizada para que um laço sentimental não seja criado entre os dois. O que ocorre é o oposto: o fortalecimento da amizade. Enquanto Steven já está inserido em uma cultura familiar que incentiva as emoções, Lars parece não ter as mesmas experiências, o que coloca Steven como a figura orientadora das masculinidades permitidas naquela situação específica.

FIGURAS 30 E 31: POR MEIO DA METAMORFOSE, STEVEN E LARS GANHAM A CHANCE DE ESTREITAR SUA RELAÇÃO DE AMIZADE



FONTE: Captura de tela do episódio.

Ligada ainda à noção de honra enquanto atributo validador das masculinidades (GROSSI, 2004), admitir fracasso e ineficiência na cena é um ato também preocupante na lógica do ideal masculino ocidental a ser mantido. A noção de honra aparece no pensamento da autora brasileira atrelada ao homem do nosso país, mas é algo universalizado que se manifesta de maneira diferente em outras nacionalidades, e na estadunidense não seria exceção. Para Kimmel (2013) o homem estadunidense segue o estrito código moral de que as coisas ruins que lhe acontecem não são culpa dele. Seu senso de superioridade lhe tira a capacidade de empatia e, ao invés de reclamar das situações ruins, agressões ou violências contra ele, diz que isso tudo os faz mais homens (KIMMEL, 2008). No episódio, o movimento contrário a essas tendências se manifesta no diálogo sincero e por meio das lágrimas que se formam nos olhos de Steven - e de Lars - quando ele percebe que está aliviado por não estar sozinho naquela situação reconhecida de vulnerabilidade e que os laços com seu amigo podem ser a fonte de força para que, juntos, consigam escapar.

Assim, também na perspectiva de Connell (2005), os momentos que configuram uma separação das masculinidades consideradas hegemônicas nos homens envolvem escolhas ligadas à passividade, uma delas é admitir fraqueza - física e emocional - e derrota. Para a autora, desapegar-se das imposições da masculinidade é um caminho que leva à capacidade de ser mais expressivo e de falar a verdade principalmente sobre seus verdadeiros sentimentos. Steven adentra esse processo do início ao fim no episódio em questão. É admitindo que precisa de ajuda que ele provoca em Lars a capacidade de expressar seus sentimentos.

Na visão de Salter e Blodgett (2017) a masculinidade estadunidense desse tipo de personagem – protagonista – é comumente conduzida sob a ideia de que para derrotar o vilão deve-se evitar revelar seus conflitos interiores e também não demonstrar fraquezas. Contudo, no desenrolar da cena analisada uma resolução narrativa destoante aponta para o efeito de sentido que o conflito dramático entre os personagens cria: comovida com a conversa de Steven e Lar, a Topazio que está em posição de antagonista e os mantém presos resolve libertá-los e se diz encorajada pelo discurso do menino, desejando então se rebelar contra sua líder que não vê a fusão das duas como algo digno de uma *gem* pura.

Percebe-se que os dois episódios analisados trazem elementos ligados ao feminino como principais atributos que afastam Steven dos modelos tradicionais de um garoto e um herói masculino: a cor rosa, a expressão sentimental, a ligação com a mãe e ainda a compaixão e empatia. Todos unem-se em um personagem que, não apenas rompe com alguns modelos mais conservadores de masculinidades, mas também traz reflexões aos outros ao seu redor, naturalizando vivências que exigem coragem e determinação para um herói, tanto quanto a coragem utilizada para derrotar vilões. Connell (1995) diz que abandonar os ideais de masculinidade é aceitar a passividade e enfrentar um projeto que depende não apenas do indivíduo sozinho, mas de um contexto que o auxilie nessa decisão. Logo, percebe-se que Steven acessa essas possibilidades consideradas transgressoras com a ajuda de seus coadjuvantes, aqui a mãe Rose e o amigo Lars, que são acolhedores no modo como o herói toma suas decisões e atua na narrativa. A validação de seus comportamentos - sob a ótica das masculinidades hegemônicas ocidentais - transgressores por terceiros aparece como algo essencial para que suas vivências possam ser experimentadas livremente.

Quando os sentimentos de Steven vêm à tona em *Steven Universe*, tudo ao redor parece se transformar, dando lugar a uma capacidade racional maior, que leva à resolução de conflitos internos e externos. Não é para menos que, ao longo da série, estar acostumado com a expressão de emoções como algo natural para um garoto parece ser o que o faz começar a perceber isso também nos antagonistas, como será apontado na categoria seguinte.

5.2 Acolhimento ao invés de violência

É consenso em Connell (1995) Kimmel (2013) e Januário (2016) - bem como em muitos dos pesquisadores que se deparam com o desafio de enfrentar as masculinidades - que a violência é um dos elementos fortemente presentes na ascensão e queda do homem em sua trajetória pela masculinidade. Naturalmente, essa violência não aparece apenas como algo

atrelado ao vilão nas histórias, mas a ele é atribuída como um fator negativo, enquanto o herói utiliza da mesma violência para garantir a resolução de seus conflitos e recebe o aval necessário para usá-la por um bem maior. Como mencionado na análise anterior, Salter e Blodgett (2017), ao observarem a masculinidade dos heróis de séries e filmes do circuito comercial, perceberam que, em sua maioria, as histórias têm como chave para a derrota do mal a capacidade do protagonista em não demonstrar fraquezas. Logo, as autoras apontam que o herói ideal e consolidado tem que ser melhor e mais forte do que tudo o que enfrenta, mesmo quando tem problemas em situações de conflito.

Sabendo dessa relação entre violência e comportamento masculino, adentra-se aqui o plano da história como o local no qual o conflito se desenvolve (MOTTA, 2013) e observa-se então como se dá a relação do objeto Steven com a violência. Em três situações de conflito direto a resposta do herói ao modo como é endereçado é tão importante quanto a resposta de seus companheiros, apontando nesta parte da análise a importância que os coadjuvantes têm na hora de ressaltar as características do herói masculino (SALTER E BLODGETT, 2017).

Em *Monster Buddies* (1x23) Steven encontra o que na série chama-se de *gem corrompida*, que são *gems* que perderam suas capacidades cognitivas e se tornaram selvagens, incapazes de se comunicar. Essas *gems* são vistas como uma ameaça e constantemente capturadas pelas Crystal Gems. Contudo, Steven encontra a *gem* sozinho e acaba percebendo que ela tem mais medo dele do que ele deveria ter dela. Mesmo superando o suposto inimigo em tamanho e força, e tendo orientações de que essas *gems* devem ser controladas, Steven se surpreende: “*Ela parece tão assustada... por favor, não tenha medo de mim. Eu não vou machucá-la*” e se deita no chão para tentar causar menos medo na *gem*. Porém, quando Pearl e Garnet chegam ao local, sua primeira reação é atacar a criatura, contrariando Steven e o posicionando entre suas companheiras e o suposto vilão, agora sob sua proteção.

Na perspectiva de Kimmell (2013, p. 90) um homem de verdade não tem medo de ser violento e “desde criança, os garotos não só aprendem que violência é uma forma aceitável de resolver conflitos, mas também que é uma forma a ser admirada”. Esse contexto não se distancia muito do apresentado no episódio, já que Garnet e Pearl são guerreiras e se posicionam como uma figura de referência para Steven. O resultado, porém, é o que aqui categoriza-se como o *acolhimento ao invés da violência*, no qual Steven tem uma reação contrária do que lhe é ensinado, pois acredita que, com carinho e acolhimento, a *gem* pode ser parte da família, mesmo sendo diferente. Ao optar por uma tentativa de proteger a suposta vilã, Steven adentra o núcleo do sentido de comunidade masculina e a amplia, abrindo espaço para a figura feminina.

Entre as pesquisas de Kimmel com garotos estadunidenses, a ideia de incluir garotas em seu círculo social já vem carregada de uma série de impossibilidades. Entende-se que as garotas não compreendem a lógica que rege os comportamentos masculinos e, em posição inferior, só atrapalhariam o desenvolvimento social dos garotos que tentariam seguir as regras do chamado *guyland* (KIMMEL, 2008). Na posição de figura feminina fragilizada, temos uma *gem* corrompida que é apontada como ameaça - ao herói e à masculinidade -, como incapaz de um desenvolvimento cognitivo que acompanhe o de Steven, mas que é vista pelo garoto como uma igual. Abrindo mão de um de seus atributos principais como garoto, Steven faz do discurso não-violento uma nova arma para a resolução de conflitos dramáticos em cena e o utiliza para a tentativa de inclusão de mais uma personagem feminina em seu núcleo familiar. Deve-se atentar ainda para o fato de que essa representação do feminino que Steven acolhe não é humana e nem assume forma humana, e sim um “outro”, o que poderia facilitar sua aceitação em um contexto que prega o masculino x feminino.

FIGURA 32: STEVEN ABRAÇA A ANTAGONISTA TENTANDO ACALMÁ-LA.



FONTE: Captura de tela do episódio.

No decorrer do episódio, Steven convence as Crystal Gems de que a *gem* corrompida merece uma chance e as coisas seguem à sua maneira até que o lado selvagem da criatura desperta novamente e ela é morta ao tentar salvar Steven de um desmoronamento causado por seu descontrole. Antes de sua morte, tentando acalmá-la, Steven abraça a antagonista do episódio e começa a chorar, repetindo as boas memórias que tiveram juntos. O método do acolhimento funciona, mas apenas a tempo da *gem* ser esmagada por uma estalactite. Sobre esse final trágico, Salter e Blogett (2017) alertam que, nas histórias com heróis, comumente a morte é uma forma de punição para o homem que não segue as regras da masculinidade, sendo essa morte geralmente atribuída àqueles que ama. Levando em conta ainda o contexto

audiovisual em cena, essas reformulações e rupturas com as masculinidades hegemônicas, bem como suas consequências que vêm sendo percebidas aqui, são constantemente acompanhadas pela recomendação de Connell (2005) em observar a mídia como um meio global de propagar esses valores e suas transições imbuídas nas masculinidades.

FIGURA 33: STEVEN PROTEGE A VILÃ DAS MOCINHAS DA SÉRIE.



FONTE: Captura de tela do episódio.

Percebe-se que chocando as Crystal Gems, que insistem que a *gem* corrompida deve ser aprisionada, Steven se posiciona como um garoto insistente em manter seu objetivo e provar às companheiras que é possível, sim, acolher um ser “diferente” delas e torná-lo dócil com palavras e gestos de afeto. A boa intenção do garoto, contudo, pode mascarar elementos ligados à hegemonia masculina que - intencionais ou não - circundam a narrativa de modo a deixar evidente a adaptabilidade das masculinidades hegemônicas já introduzidas nesta pesquisa. Tal posicionamento contrário à instrução que recebe das outras *gems* pode ter relação com o fato de que Garnet e Pearl são figuras femininas na posição materna e, logo, podem ser contrariadas. Isso resgata o pensamento de Kimmel (2008) ao apontar que os jovens ouvem apenas outros jovens para informá-los das ideias de masculinidades e de como agir em muitas situações, como uma experiência homosocial. Assim, a mulher não é relevante nesse processo e a presença feminina ainda é fortemente banida, ou aceita quando as mulheres concordam com as regras impostas e também as seguem (Ibid).

Vale ressaltar que, nesse aspecto citado, sempre serão ambíguas as possibilidades de interpretação já que a própria narrativa da série conduz Steven ao discurso de pacifismo, o que é um mérito do herói, mas que também precisa ser reforçado por meio do silenciamento de opiniões contrárias à sua ou ao convencimento dos outros personagens de que o seu método, é sim, o mais eficaz por ser o menos violento.

Entretanto, nem sempre as transgressões de Steven resultam em perdas ou punições. Em *Ocean Gem* (1x26), o herói conhece Lapis LázuLi, uma *gem* que servia Blue Diamond e ficou

presa em um espelho durante séculos, desde a grande guerra na Terra, e culpa as Crystal Gem por seu exílio. A fúria da personagem quando se liberta gera um esvaziamento do mar de Beach City, fator que é investigado pelos protagonistas da série no episódio em questão. Steven então, por ter sido quem libertou Lapis, entende que é sua obrigação tentar compreendê-la e salvar a cidade, agindo sob o pensamento: *“Eu vou consertar o que eu causei em nossa cidade. Eu que libertei Lapis do espelho. [...] gems não deveriam lutar umas contra as outras”*. Tomando à frente da possível batalha que virá, Steven reflete o herói como um dos símbolos utilizados pela mídia para retomar a “verdadeira masculinidade”, atrelada à coragem, a força e à virilidade para tomar iniciativa em uma situação de risco e salvar a todos (JANUÁRIO, 2016). Porém, como em outros momentos da série, o modo como o faz dá novamente ao garoto a capacidade de escolher quais aspectos dessa masculinidade vai acessar para subvertê-los e deixar que o resultado dessas ações já consolidadas seja diferente das expectativas que as acompanham.

Quando chegam ao local do conflito, Lapis os ataca e, novamente, a primeira reação das heroínas é ir contra a nova antagonista. Como é natural de seu comportamento, Steven questiona suas companheiras sobre até que ponto Lapis é mesmo má como elas dizem, sendo ela uma *gem* como eles. Porém o conflito se desenrola e, quando Steven é o último de pé, o garoto avisa: *“Lapis, eu não quero mais lutar”*, mas é atacado pela *gem* e precisa de seu escudo para se defender, repetindo irritado: *“Eu disse que não quero lutar!”*. O escudo rebate o ataque e enfraquece Lapis, fazendo com que Steven possa entrar na barreira de água criada pela personagem para convencê-la a desistir da batalha.

IMAGEM 34: STEVEN SENTA AO LADO DE LAPIS PARA OUVIR SEUS DILEMAS E TENTAR ENTENDER SUAS MOTIVAÇÕES.



FONTE: Captura de tela do episódio.

Por meio do diálogo sincero com a possível vilã do episódio, ele descobre que Lapis está sozinha e com medo, revelando sua maior vulnerabilidade: uma *gem* rachada ao meio em suas costas, o que a deixa incompleta, sem poder voar e voltar para seu planeta. Percebe-se que

a escolha pela passividade novamente aparece aqui ligado ao plano da estória, no qual desenvolve-se o conflito (MOTTA, 2013). Ao lado de Lapis, Steven se sensibiliza com a ferida que descobre nas costas da *gem* e oferece para curá-la com seus poderes de regeneração. A cura por meio da regeneração traz novamente aspectos maternos como algo a ser incentivado, e não negado, como espera-se dos garotos segundo Kimmel (2008) e Connell (1995). Atrelada ao acolhimento, ao poder regenerativo materno, e, na série, a um poder herdado da mãe, Steven usa sua saliva para curar Lapis em um momento de vulnerabilidade da *gem* que poderia ser utilizado para tradicionalmente resolver o embate destruindo-a.

Percebe-se que a escolha de elementos ligados ao feminino pelas lógicas da masculinidade se torna cada vez mais comum na jornada de Steven. Como ferramentas que o garoto têm disponíveis e sem qualquer impedimento - cultural ou narrativo - para que ele possa utilizá-las, é acessando esse lado sensível negado a garotos pelas regras da masculinidade que, mais uma vez, o herói demarca sua presença como figura referência. Essa adequação do herói à sua posição superior - ainda que este herói seja visto como uma espécie de messias salvador e amoroso - revela manifestações de uma possível nova hegemonia que pode estar ligada ao contexto histórico e ganhando espaço na série. Conforme Oliveira (1998) destaca quando trata dessas imagens de masculinidades que se modificam e ganham novas configurações de acordo com o momento histórico e a cultura:

Não se pode, no entanto, perder de vista a eficácia do estereótipo construído e/ou mantido pelas diversas instâncias de representação simbólicas da sociedade, através de seus produtos e veículos: mitos, narrativas, *slogans*, ideais, caricaturas etc. Todo este conjunto de elementos simbólicos auxilia na modelação da própria "face social", constituindo indivíduos à sua imagem e semelhança para que eles possam reproduzir a própria sociedade que os fabrica (OLIVEIRA, p.15, 1998)

Nesse episódio, o abandono da violência como forma de resolução do conflito narrativo associa à masculinidade de Steven mais a uma prática do que a uma essência ou identidade. Vai-se percebendo que seu interior guerreiro, herdado de sua mãe, é constantemente interpelado pela narrativa, contudo, suas decisões como um garoto em formação o posicionam como construtor de uma identidade que destoa do esperado. Steven quer ser bom e quer questionar o que já está dado, questionando também os essencialismos que o acompanham. Uma prática que dá resultados satisfatórios. Quando escolhe a passividade, Steven age de maneira contrária aos modelos hegemônicos e, novamente, acessa âmbitos do feminino para garantir o sucesso de suas escolhas, ainda que não abandone totalmente algumas características hegemônicas. Contudo, deixa margem para o questionamento de que tipo de masculinidades realmente

acompanham a sociedade que está servindo de base para a construção de sua narrativa. Isso se mostra também ao analisarmos a principal arma do herói no episódio e como ela já se manifesta em outros contextos de maneira um pouco mais naturalizada.

FIGURA 35: DOTADO DO ESCUDO COMO ARMA, STEVEN É MAIS PROPÍCIO À DEFESA DO QUE AO ATAQUE.



FONTE: Captura de tela do episódio.

Por meio da linguagem animada, condensação e a associação simbólica se manifestam no escudo de Steven, que carrega consigo fatores que o associam ao manuseio de armas - no caso dos EUA, armas de fogo - que são comuns na lógica hegemônica das masculinidades. O homem tem seu poder de dominação ampliado e também seu poder de destruição demarcado por crimes com arma de fogo, infinitamente maiores do que as mulheres (KIMMEL, 2013). O que se percebe, aqui, é uma reapropriação do sentido de arma como algo usado para ferir. O escudo de Steven é rosa - novamente o simbólico feminino vem à tona - e faz parte de seus poderes defensivos, algo pouco associado ao herói masculino tradicional, que é mais propício a ter poderes ofensivos (SALTER E BLODGETT, 2017) enquanto os defensivos são atribuídos às mulheres. Para Müller (2017) o escudo pode inclusive parecer um símbolo de fraqueza, já que não desempenha um papel comparável ao da espada.

Contudo, Steven não é o primeiro protagonista a utilizar um escudo em batalha ao invés de uma espada ou um sabre, por exemplo. Steven é acompanhado por heróis como Capitão América, Eric, de *A Caverna do Dragão*, e Naofumi Iwatani, o protagonista do anime *The Rising of the Shield Hero*, focado justamente em um herói que herda um escudo como arma e como isso pode ser problemático para um herói. O modo como utiliza o escudo e também sua ligação simbólica com o feminino - a mãe e a cor rosa - são o que diferenciam o garoto no âmbito das masculinidades que se sobressaem ou não. Nesse caso, em uma comparação externa, Steven não tem o potencial de figura masculina que o Capitão América e seu escudo estimulam, mas

dentro de sua vida narrativa, o escudo de Steven, como mostrado na batalha contra Lápiz, é a arma soberana. Ela consegue desenvolver muito do potencial do garoto, já que, além de defendê-lo contra inimigos externos “também ajuda seu possuidor a se defender de perigos e ameaças do mundo interior” (MÜLLER, 2017, p.62), ou seja, das expectativas que recaem sobre ele como guerreiro.

Vejo na força objetivada do escudo refletor uma das capacidades mais maduras do ser humano. Se existe uma capacidade de banir os demônios do medo, da ilusão e da discórdia, só pode ser esta. Ela forma base para o amor à verdade, para a justiça, a tolerância, a bondade e a sabedoria. (Ibid, 2017, p.71)

Para o autor, o escudo, então, também opera como uma maneira de repelir a necessidade de conflito, estimulando o acolhimento, como aquele operado por Steven. Ao usar o escudo Steven escolhe ouvir primeiro, tentar entender, conversar para que “ao invés de nos justificarmos ou partirmos para o contra-ataque, tentemos modificar o ponto de vista do Eu atingido e tratemos de nos mudar com curiosidade para o acampamento inimigo” (Ibid, p.69). Logo, percebe-se no desenrolar do conflito com Lapis que reagir assim não é fácil, mas tem resultados inesperados. Como aponta Müller (Ibid), graças ao escudo “o primeiro ataque foi repellido e temos tempo, então para respirar e ganhar distância”, para enfim, refletir.

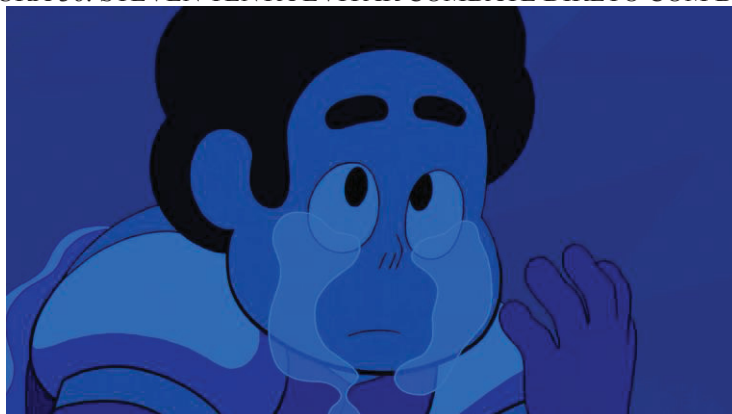
É se afastando da violência como condutora da masculinidade tradicional que Steven contraria, mas também reforça, o pensamento de Connell (1995) de que a maior prova da falha de um sistema de dominação masculino é, justamente, a necessidade de usar a violência e as armas para impor suas condições ao mundo. A autora acredita que se a posição de poder do homem fosse tão segura quanto este demonstra, uma hierarquia legítima não precisaria intimidar tanto por meio de atos violentos. Assim, o protagonista em questão constrói sua posição masculina sólida e inabalável quando, apenas por meio do diálogo, consegue reverter uma situação de violência. Logo, conforme indica Januário (2016) nessas situações em que há uma transição do discurso tradicional masculino, é recomendado saber se as formas distintas de masculinidade que ali se criaram são contrapostas à forma dominante e se pretendem ocupar essa posição hegemônica como uma forma legítima de experienciar a masculinidade.

No caso de Steven no episódio em questão, pode-se perceber que há uma legitimação do discurso do garoto como aquele - e o único - que resolve a situação problema facilmente por meio do diálogo e do acolhimento sem precisar apelar para a violência. O que não ocorre, no entanto, é um aproveitamento dessa condição de privilégio hierárquico no qual Steven se localiza para causar a subordinação de outros que têm contato com esse outro âmbito da masculinidade, ainda que ele exista e esteja à disposição do herói. Steven usa seu lado dominante sensível para acabar com o conflito, para curar e libertar os mais fracos, sendo essa

a possibilidade mais evidente de interpretação do personagem como aquele não-violento, ainda que esteja inserido em uma narrativa que estimula a violência.

Sabendo que Steven não está livre da exposição à violência, o último episódio da série (5x29) traz elementos que se adequam às três categorias de análise e iniciam um processo de encerramento da narrativa do herói por meio da percepção e da resistência contra injustiças e atos violentos. Preso em *Homeland* com seus amigos, Steven é castigado por White, Blue e Yellow por fazer a fusão com Connie e se tornar Stevonnie em meio às *gems* consideradas puras. No plano da metanarrativa, a presença de uma vida não binária como Stevonnie é uma afronta contra uma sociedade normativa como a de *Homeland*, ainda mais quando essa personagem reúne o masculino e o feminino e dá origem a algo totalmente novo. Ainda neste plano, sabendo que está sendo castigado, Steven confronta Blue e diz que aquilo não é normal, que fazer os outros chorarem e sofrerem não é normal.

FIGURA 36: STEVEN TENTA EVITAR COMBATE DIRETO COM BLUE.



FONTE: Captura de tela do episódio.

De tal modo, estando em um planeta diferente com regras sociais diferentes, a exposição de Steven a um comportamento violento que é considerado normal traz o pensamento de Kaufmann (1987) que afirma que a violência canalizada pelo homem não é apenas individual e produto de seu poder nas relações de gênero, mas também a violência de uma sociedade hierárquica, autoritária, militarista e individualista, divisora de classes e impessoal. Tal sociedade traça paralelos com *Homeworld* e conduz a uma série de possibilidades de conflito que Steven poderia aderir para fugir de Blue e salvar seus amigos, mas, tendo sido criado em uma comunidade diferente daquela, a ideia de violência e poder lhe é estranha.

Chorando devido aos poderes de Blue, Steven explica a ela a diferença que faz ser amado por sua família e ser aceito como ele é, já que Blue insiste que o garoto deveria ser como Rose/Pink. Considerando os aspectos exteriores à narrativa conforme aponta Motta (2013), a

ideia de aceitação das diferenças e inclusão é o principal argumento do herói e, quando é confrontado com ações que estão mais atreladas ao conservadorismo, Steven resiste. Aqui, percebe-se também uma inversão de expectativas sobre o garoto muito simbólica: enquanto Kimmel e Connel indicam que ele deve atender à imagem do pai, na série espera-se que ele torne-se, literalmente, a imagem da mãe. E ambas as perspectivas são problemáticas, já que inibem o menino de poder ser ele mesmo. Assim, Blue o ataca novamente jogando-o ao chão, e o garoto, chorando, diz que as Diamonds rejeitam Stevonnie e aprisionaram sua mãe quando ela transgredia as regras autoritárias de Homeworld só porque não achavam normal seu comportamento. Mas, na verdade, o garoto explica que *isso* - ser agredido para conformar-se - é que não é normal.

Enquanto as entrevistas de Kimmel (2013) com jovens estadunidenses revelam que a masculinidade precisa dos mecanismos da violência para se estabelecer na vida desses garotos, Steven se depara com esses mecanismos no episódio *Change your mind* (5x29), mas não cede. Resiste. Sabendo ainda que Homeworld constitui uma ideia de exército ou militarismo - já que as Diamonds invadem outros planetas para colonizá-los com ajuda de *gems* guerreiras -, Kimmel (2018) relembra que o exército e o governo sempre oferecem chances do homem provar sua masculinidade seja por meio do combate ou da guerra, sendo incentivado a isso. A pressão de aderir a esse tipo de comportamento violento que muitas vezes marca os primeiros passos dos garotos rumo a uma adesão à masculinidade hegemônica é algo que parece não se concretizar em Steven. Assim, escolhendo novamente o acolhimento, o protagonista questiona Blue sobre seus atos, sobre quantas vezes ela prendeu sua mãe e a fez chorar, causando uma série de conflitos na antagonista. Compreendendo que seus atos só causaram sofrimento, Blue confessa a Steven, se referindo a Rose: *-Você estava certa em fugir. Eu sempre achei que você era uma falha deste mundo, mas se você estava feliz na Terra, talvez este mundo que falhou com você*".

Assim como no conflito que resulta na libertação de Lápis ou a proteção da *gem* corrompida, percebe-se em Steven, quando enquadrado na categoria de análise atual, que as masculinidades que comumente se organizam em torno do confronto (CONNELL, 1995), aqui se organizam em torno do acolhimento. A maior prova de resistência que Steven oferece enquanto performa uma masculinidade que destoa daquela hegemônica ocidental é o fato de estar inserido em uma história de guerra entre mundos e ideologias distintas, mas, mesmo assim, não sucumbir às constantes tentativas desse mundo de engoli-lo em suas lógicas dicotômicas de bem contra o mal. Quando avalia os jovens que tentam se desvencilhar de movimentos de extrema-direita ou separatistas, Kimmel (2018) questiona: Há esperança quando sempre se

acredita no “nós *versus* eles”? Há como alcançar esses jovens depois de tantos anos inseridos no conflito e na visão que exclui o diferente e o “outro” como algo a ser combatido? Steven tenta mostrar que sim. Dos mais complexos aos mais superficiais, o garoto lida com personagens que têm um histórico de ver o mundo como um lugar de opostos. Em sua jornada narrativa, o garoto segue acessando âmbitos que são negados pelas lógicas das masculinidades como estratégia para converter situações de conflito em situações de compreensão, principalmente quando percebe que vidas podem ser perdidas em caso de combate direto e acreditar que estas vidas são tão importantes quanto a sua.

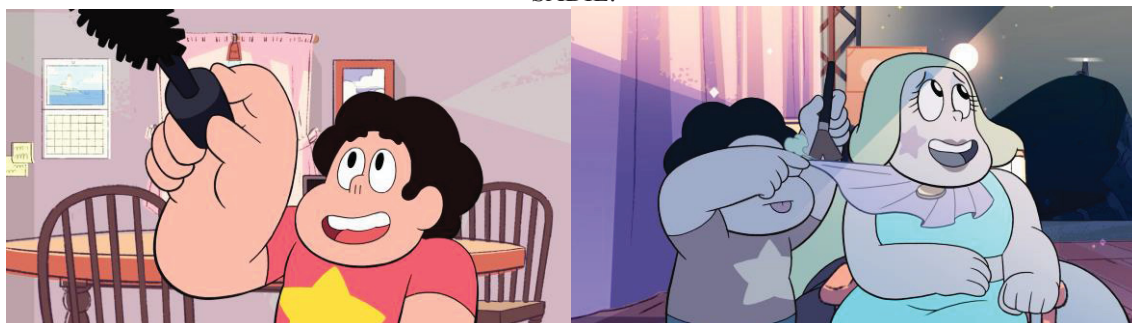
5.3 Afastamento máximo do ideal de masculinidade

A imagem que o homem deve manter - e seguir - é uma característica que permeia os estudos de masculinidades em diversas culturas. Do novo homem herbívoro japonês que se preocupa com a beleza e os cuidados estéticos para ter vantagens sociais, ao homem ocidental ainda carregado de limitações estéticas como cores e estilos, a aparência é sempre muito importante para a manutenção da hegemonia. Qualquer aspecto afeminado é rapidamente rejeitado entre muitos jovens ocidentais, que direcionam sua conduta e sua estética para aquela mais próxima da imagem consolidada de “como um homem deve ser” (KIMMEL, 2013). Em *Steven Universe*, conhecida por sua capacidade maleável de lidar com o corpo e a imagem - já que a maioria de suas heroínas são seres feitos de luz que dão a forma que quiserem ao seu corpo - tem-se estratégias de lidar com essa limitação da masculinidade que se aplicam mais ao protagonista do que aos coadjuvantes.

No vigésimo episódio da segunda temporada, *Sadie's Song* (2x20), Beach City vai sediar um festival musical e Steven convence sua amiga, Sadie, a se apresentar entre os cantores da noite. Contudo, durante as preparações para o grande momento, a garota já começa a se sentir insegura em relação ao que vai vestir e como vai ser sua performance no palco. Steven, então, com a ajuda da mãe de Sadie, Barb, começa a indicar roupas que ambos consideram adequadas para Sadie. A empolgação deles deixa Sadie ainda mais nervosa e as estratégias estéticas que Steven e Barb planejam para a garota vão um pouco além do que ela esperava: vestidos, maquiagem, salto alto e muito brilho em uma tentativa de feminizar Sadie - que sempre usa jeans e camiseta preta - com base na expectativa sobre o que e como uma garota deve se vestir em uma apresentação pública. Inicia-se aqui o conflito que será analisado no plano da história e permitirá que Steven performe sua masculinidade de uma maneira até então não apresentada pela série.

A empolgação de Steven, ainda que inocente, levanta um pressuposto já naturalizado na mente do garoto de que uma garota gosta e deve usar tais itens, pois é isso que uma garota faz. Nesse momento, percebemos como a construção das expectativas de homens - e mulheres - sobre outras mulheres vem carregada de momentos cotidianos que deixam à mostra um machismo que pode operar por meio até de personagens já mais desconstruídos como Steven. Contudo, há também um embate nesse jogo de feminino-masculino que não permite que o personagem caia em extremos. Depois de provar as roupas, Sadie começa a ser maquiada por Steven, que demonstra uma inclinação natural para tal tarefa, já que o processo todo o agrada muito. Ao adotar a posição de maquiador e cabeleireiro Steven permeia o plano da metanarrativa com uma masculinidade que já destoa dos ideais hegemônicos e o posiciona mais próximo do estereótipo o melhor amigo gay que ajuda suas amigas. Quando Sadie vai beber água antes do show, Steven dá um grito desapontado e exclama: “- *Ah, não! Você arruinou o meu batom... Mas tudo bem, Steven está aqui*”, e tira do bolso um batom para retocar a maquiagem da menina.

FIGURAS 37 E 38: STEVEN SE MOSTRA PREPARADO E EQUIPADO PARA CUIDAR DA BELEZA DE SADIE.



FONTE: *Captura de tela do episódio.*

Na quarta temporada da série, no episódio *Storm in the Room*, já repetem-se alguns aspectos que refletem essa performance de Steven como alguém confortável com seu exterior quando este é feminizado. Usando ainda os brincos - que misturam as cores azul e rosa - e que ganhou durante a expedição ao zoológico de humanos dos episódios anteriores, Steven recebe Connie e sua mãe em casa sem se preocupar se seu visual pode causar algum estranhamento. Quando vão embora, Steven decide tomar banho e, novamente, demonstra facilidade ao lidar com os brincos e tirá-los de suas orelhas para banhar-se, algo que parece cotidiano ao garoto.

FIGURA 39: STEVEN DESPE-SE DE SEUS BRINCOS APÓS ALGUNS DIAS USANDO-OS.



Fonte: *Captura de tela do episódio.*

Tal comportamento resgata as ideias mais comuns da expectativa sobre o afastamento do homem de tudo o que é considerado pertencente ao âmbito feminino atual - maquiagens em si são um dos elementos mais latentes -, mas também pode ser observado pela perspectiva de Almeida em Rabello (2010) quando este aponta que o homem pode até ter atos femininos, não pode, contudo, exercê-los exclusivamente. Em *Storm in the Room* (4x16) há uma repetição desses atos e sua inserção no dia a dia como uma possibilidade frequente, mas que não se faz presente na maior parte do tempo. Januário (2016) levanta um ponto sobre a vaidade masculina que também serve como comparação para a posição que Steven ocupa quando está esteticamente mais próximo de um visual considerado feminino. Para a autora, a vaidade é um reflexo das demandas sociais atuais que estão em constante negociação com a hegemonia masculina. O homem que se cuida também é o homem que ocupa posições de hegemonia.

Os padrões estéticos masculinos sofreram profundas mudanças ao longo das últimas décadas. Tome-se como exemplos desta evolução o recurso à depilação, a preocupação com a manicure ou em arranjar sobrancelhas; todas estas necessidades recentes têm provocado uma entrada massiva de homens em centros de estética. Este cenário é rico em pistas inéditas relativas a novas formas pelas quais a masculinidade se manifesta (JANUÁRIO, p.148, 2016).

Aliado à preocupação com a imagem, a presença do pai de Steven, Greg, enquanto figura orientadora masculina também tem um papel importante no modo como Steven lida com sua imagem. Estando também no zoológico, e por mais tempo que Steven, Greg também não faz questão de tirar os brincos durante seus primeiros dias de volta à Terra, o que pode ser um forte indicativo da normalização de tais comportamentos por parte do garoto. Como Kimmel (2013) aponta, o pai é sempre o modelo referência da masculinidade que deve ser seguida, podendo ou não reforçar imagens hegemônicas. Da mesma maneira, Ceccarelli também atribui à imagem do pai como figura de representação de como o garoto deve portar-se socialmente.

É no encontro com o pai, seja qual for o registro em que este se encontre - através dos avatares dos processos identificatórios do filho, dos investimentos do pai em relação

ao filho, das particularidades do sistema social no qual o sujeito se encontra inserido - que se deve procurar compreender a aquisição da masculinidade bem como suas diferenças "qualitativas". (CECCARELLI, 1998, p. 56)

Assim, entende-se que a presença paterna de Greg como um homem mais atrelado também a uma masculinidade que destoa da hegemonia pode ser um dos facilitadores no projeto de distanciamento total do ideal da masculinidade que se percebe em alguns momentos na concepção de Steven.

As cenas no dia a dia com Connie e seus amigos usando os brincos do zoo, aliadas ao fato de sua aptidão para maquiar Sadie também não o incomodar enquanto garoto heterossexual se dão graças ao contexto no qual Steven está inserido. Connell (1995) reforça o pensamento de que sozinho, nenhum homem consegue alterar sua masculinidade apenas remoldando sua personalidade, ele precisa que novas práticas sociais o deem tal aval, bem como o apoio daqueles ao seu redor para que a renúncia das práticas masculinizadoras hegemônicas possa ser possível. A autora aponta ainda um outro indício que destoa do que é mostrado na série quando diz que as dificuldades de desafiar a hegemonia são maiores em cidades pequenas. No caso de Steven, Beach City, mesmo sendo uma comunidade pequena, parece não se importar com tais desvios comportamentais de uma possível norma, já que tal norma nem sequer é declarada na série.

Logo, em momento algum a mãe de Connie ou a mãe de Sadie - adultos que comumente já teriam o modelo de masculinidade mais consolidado e próximo do hegemônico - questionam as vestimentas de Steven ou sua aptidão para maquiagem e cabelo, sendo na narrativa comportamentos que passam despercebidos aos radares do gênero. Esse aspecto tem ainda uma forte conexão com o desenrolar do episódio *Sadie's Song*, já que o resultado de toda a expectativa sobre sua apresentação causa em Sadie uma crise de ansiedade e, confrontando Steven e sua mãe, ela aponta para suas roupas e desabafa: “- *essa não é sua filha*”. Assim, percebendo seu erro e admitindo que, na verdade, era ele quem queria estar no palco maquiado, Steven decide substituí-la para que o festival não tenha um desfalque e sobe para cantar a música “*Haven't You Noticed (I'm a Star)*”.

Com o vestido, o sapato e a maquiagem de Sadie, Steven se apresenta cantando: “*eu não posso fazer nada se eu chamo atenção saindo de dentro da minha elegante limousine cor de rosa. Eu estou fazendo todos olharem, estou parando o trânsito. Quando eu faço pose eles gritam, quando eu faço piada eles riem*”. Durante seu show, a animação une a ilusão sonora com a associação simbólica e dá foco em detalhes que carregam poucos, mas significativos elementos em relação ao posicionamento disruptivo que o garoto propõe à audiência, tais como

o vestido, os cílios postiços e o sapato de salto alto. Assim, nesse momento, bem como na cena do espelho de *Storm in the Room* que foca nos brincos, o episódio acessa também a condensação como demarcadora da construção de sentidos no plano da estória que intercala com o plano da metanarrativa (MOTTA, 2013) para compor sua linguagem animada a respeito da masculinidade de Steven. Cada peça do vestuário é enquadrada de modo a revelar todo o significado simbólico que carrega.

FIGURAS 40 E 41: OS DETALHES DO VISUAL DE STEVEN SÃO A FERRAMENTA DE LINGUAGEM ANIMADA ESCOLHIDA PARA REPRESENTAR O POTENCIAL DO MOVIMENTO CONTRA-HEGEMÔNICO DO PROTAGONISTA



FONTE: Captura de tela do episódio.

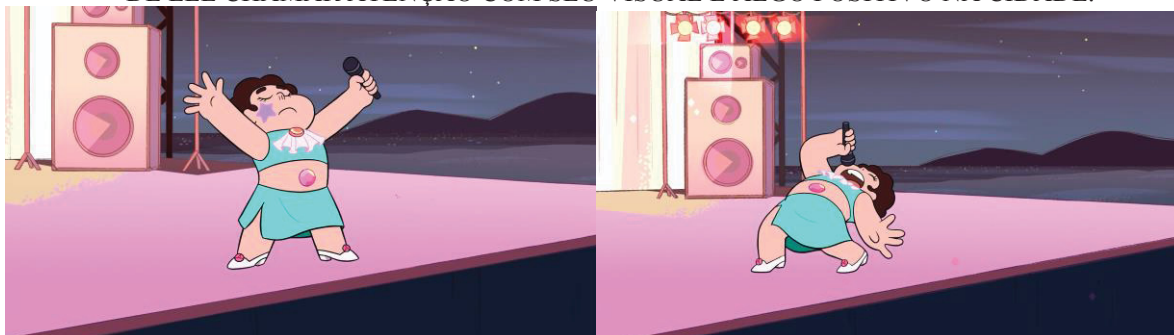
Novamente, a recepção dos indivíduos que estão em posição de expressar opiniões sobre o garoto é normalizada e não há nenhuma reação de espanto na audiência ou qualquer outro sentimento que não seja em relação ao show em si, enquanto espetáculo musical. Com uma comunidade acolhedora e, pode-se dizer, desconstruída, o fato de um garoto heterossexual estar em roupas consideradas femininas não é algo que chama atenção, ao contrário do que a música sugere. Enquanto um padrão normativo sujeito à vigilância social e regulado pela percepção cultural (JANUÁRIO, 2016), aqui a masculinidade hegemônica perde força em uma comunidade que se distancia dos valores ocidentais mais comuns.

Vale ressaltar que tal comportamento só é considerado uma transgressão na série animada quando adotamos, para analisá-lo, um olhar ocidentalizado e historicamente específico. Januário (Ibid) reúne autores que trazem momentos históricos nos quais o homem apresenta comportamentos muito semelhantes aos de Steven na série, como o período glacial no qual era comum a adoção de adornos; e o período barroco, por exemplo, que permitiu ao homem o uso diário de perucas, saltos altos e o pó de arroz como maquiagem. A autora lembra ainda que “o enfeite com símbolos ou pinturas (no caso dos indígenas) que funcionavam como sinais de diferenciação social no passado, hoje, ganham contornos de atitude, pertença ou mesmo fases da moda”. Porém, a partir do séc. XVIII a autora aponta que houve uma

reestruturação, uma reformulação dos símbolos que representavam o poder (social e financeiro), alterando a imagem do indivíduo público ocidental para uma mais próxima do que temos hoje, afastada do que se considera feminino.

Logo, percebe-se que o que se tem são indicativos de uma apropriação de estilos que em outrora já foram hegemônicos e vêm carregados de um histórico de poder e ascensão, mas que na série, atualmente, são utilizados como transgressores, já que essas hegemonias ligadas à maquiagem ou ao vestidos, por exemplo, não são aquelas que estão em evidência hoje, causando estranhamentos na realidade.

FIGURAS 42 E 43: STEVEN SE APRESENTA NO BEACHAPALLOZA E CANTA SOBRE COMO O FATO DE ELE CHAMAR ATENÇÃO COM SEU VISUAL É ALGO POSITIVO NA CIDADE.



FONTE: Captura de tela do episódio.

A fluidez da dança de Steven enquanto canta também é um indicativo de sua performance natural para expressar normalmente comportamentos que são mais ligados ao feminino. Connell (1995) comenta que a verdadeira masculinidade está atrelada ao corpo por meio de movimentos e posturas consideradas masculinas. Há jeitos de andar e de se mexer sempre rígidos e inflexíveis que compõem uma linguagem corporal que agride com a presença. Contudo, é exatamente o oposto disso que a performance de Steven oferece, trazendo alegria e entretenimento ao público do festival, bem como dando vasão ao seu desejo de se apresentar no palco da maneira que mais se sentia à vontade no momento: com vestido, salto alto e maquiagem. O mesmo percebe-se quando suas mãos facilmente removem os brincos em frente ao espelho em *Storm in the Room*, já que a delicadeza do movimento traduz uma leveza corporal que faz parte de toda a construção do personagem. Percebe-se que cada elemento da jornada masculina de Steven está ligado a um outro e a uma identidade gentil e inocente, dando forma à sua trajetória narrativa incomum.

Como herói e figura central da trama, é papel inato do protagonista ser um modelo a ser seguido por seus companheiros e, muitas vezes, esse herói não consegue separar seus interesses - como a vontade de Steven de cantar e dançar no festival - do que herdou como homem

(SALTER E BLODGETT, 2017). Tal fato, aliado ao pensamento de Kimmel (2008) de que os jovens ouvem, principalmente, outros jovens a respeito de como devem construir sua masculinidade, colocam Steven como um modelo de masculinidade alternativa bem aceito pela comunidade, já que, na platéia, todos os amigos de Steven o observam com empolgação performar uma masculinidade que destoa das suas, mais tradicionais. Para o autor, os jovens estadunidenses são comumente assombrados por uma “polícia do gênero” que os mantém na linha com códigos morais masculinos que devem ser inabaláveis. Sob essa perspectiva, para Lars e Sour Cream, por exemplo, cantar com seu amigo e aplaudir uma performance como a de Steven poderia significar, em uma narrativa tradicional, um tabu muito grande a ser quebrado, mas o que se vê na série é a amizade superando as normas hegemônicas e o herói cumprindo seu papel tradicional de referência, como canta Steven quando finaliza seu show:

“Quando eu aponto eles olham, quando eu falo, eles escutam... bem, todo mundo precisa de um amigo, e eu tenho você, você e você. São tantos que nem consigo nomeá-los, eu não tenho culpa, sou muito famoso”.

Nos dois episódios citados, o que é categorizado aqui como o afastamento máximo do ideal de masculinidade - dado principalmente pela adesão aos adornos femininos no corpo masculino - opera principalmente através de meios materiais. Porém isso manifesta-se também com base no simbólico e no interior do personagem, principalmente quando adentramos o episódio *Alone Together* (1x37), no qual Steven está tentando realizar a fusão com as *gems*, mas sem sucesso. Neste episódio Pearl tem dúvidas se o corpo de Steven, orgânico e humano, é capaz de mudar sua essência e realizar a fusão.

Após muitas tentativas falhas, Steven vai à praia com sua amiga Connie, onde dançam e, finalmente, uma fusão involuntária acontece, gerando a personagem não-binária Stevonnie, deixando à mostra mais uma vez na animação como a metamorfose enquanto linguagem animada pode interferir de forma evidente na maneira como o gênero - aqui a ausência dele - é endereçado em cena. Porém, recorrendo também à condensação e sua capacidade de expressar o máximo de informação no mínimo de imagem (COSTA, 2018), as primeiras cenas de Stevonnie representam o corpo como o principal elemento de afastamento máximo da masculinidade que Steven reproduz no episódio.

FIGURAS 44 A 47: O PROCESSO DE METAMORFOSE (NA SÉRIE CONHECIDO COMO FUSÃO) SE INICIA QUANDO AMBOS SÃO ENVOLVIDOS POR UMA LUZ QUE PREENCHE A CENA E OS TRANSFORMA EM OUTRO SER.



FONTE: Captura de tela do episódio.

A atenção que agora se volta ao corpo se manifesta no plano da linguagem e traz consigo primeiramente o pensamento de Salter e Blodgett (2017) quando apontam que o corpo do herói, em muitas histórias, muitas vezes nem parece humano quando é colocado em cena. Músculos salientes exaltados, transformações que resultam em seres com mais membros do que o normal ou que voam e fazem coisas que um humano não consegue afastar o herói masculino do ser humano e o endeusam, junto com sua masculinidade. Connell (1995) também coloca na mídia a responsabilidade sob a construção de imagem do “homem superior” e imbatível, que também se manifesta nos heróis mais tradicionais. No caso de Steven, a fusão parte de um garoto comum com um corpo comum para uma personagem mais alta, com longos cabelos, mas atributos igualmente humanos. A fusão com Connie revela a compatibilidade de Steven com o corpo feminino realmente humano, já que com as *gems* o garoto não conseguiu realizar tal feito.

Como aponta Rabelo (2010 p. 170) “para a maioria das pessoas ser homem é basicamente: não ser mulher e ter um corpo que apresenta órgãos genitais masculinos.”. Contudo, quando Steven acessa uma nova personalidade - e um novo corpo - por meio de Stevonnie, qualquer regra que o prendia ou constituía sua masculinidade é deixada para trás, reforçando mais uma vez a fragilidade dos conceitos hegemônicos ligados ao corpo. No âmbito estético, os cabelos longos, o corpo acinturado e sua barriga à mostra já o distanciam do modelo hegemônico idealizado que Kimmel (2008) identifica em suas pesquisas nos EUA, pois tais elementos estão muito mais associados ao âmbito do feminino e, logo, pertencem a um território que naturalmente deveria ser negado pelo garoto.

Portanto, vale reforçar que, apesar dessas transgressões estéticas, Connell (2005) indica que corpo não consegue escapar da construção da masculinidade, mas isso não significa que o corpo masculino seja fixo, como a fusão de Steven tenta exemplificar. Por meio do primeiro olhar de Stevonnie, a condensação enquadra todos os novos sentidos que tal personagem carrega em uma única imagem: nem os calçados masculinos, nem os femininos a servem mais; o azul e o rosa se misturam em um novo ser e o corpo lhe é estranho em um primeiro momento ao ser colocado em perspectiva pelo olhar demorado sobre as novas pernas. Suas mãos percorrem seu corpo, passando pelas coxas e vão até o rosto, para tentar entender quem é essa nova pessoa e sua primeira resposta é de satisfação: “*isso é ótimo! Olhe pra você agora!*”.

Após o ocorrido na praia, Stevonnie mais tarde se dirige a uma rave na qual vai experimentar seu novo corpo e o processo de adaptação de Steven esbarra em um mundo de masculinidades que, agora, o colocam no papel subordinado quando Stevonnie passa por uma situação de assédio. Adentrando o plano da estória, com tal experimentação, a série consegue inserir âmbitos da masculinidade que retratam os reflexos nas mulheres de uma maneira que, sem o posicionamento de Steven em um local simbólico longe de seu corpo masculino, não seria possível o garoto vivenciar. Quando é forçada a dançar com Kevin, a personagem Stevonnie é exposta ao que Kimmel (2008) aponta como uma ideia de *entitlement* que percorre a vida do jovem estadunidense colocando tudo o que está ao seu alcance como algo do qual ele é, naturalmente, merecedor por uma condição indiscutível de supremacia masculina. Quando se sente atraído por Stevonnie, Kevin automaticamente acha que é papel da fusão dançar com ele, comportamento que afasta Stevonnie e causa uma série de questionamentos internos em Steven e Connie.

Como aponta Kimmel (Ibid.), a capacidade masculina de fazer com que as identidades de gênero que se distanciam da sua se sintam oprimidas, incompletas e sozinhas é algo que garante muitos dos privilégios da hegemonia. Chamada de “louca” por recusar os convites de Kevin, Stevonnie, pela primeira vez, sofre um abalo em sua composição e Steven e Connie se separam, voltando aos seus corpos originais devido à insegurança de sua transgressão quando colocada sob a ótica externa. Sujeitos à regulação social, os personagens, como é característico da série, não são vistos como “estranhos” ou “anormais” quando estão na festa sob a forma de Stevonnie, mas seus corpos ainda sofrem condicionamentos. O episódio mostra que, basta que apenas um indivíduo masculino em posição de poder discorde do consenso sobre o que é negado ou permitido para que aqueles em posições subordinadas sejam afetados. Assim, Januário (2016) relembra do regime de dominação dos homens sobre os corpos quando diz que:

O corpo é um lugar que conta histórias, discursa. Para perceber estes discursos é necessário entender o que impede e lhe permite essa enunciação. Sujeito ao regime de dominação masculina [...] o corpo passa por regularidades que o limitam e que o disciplinam. [...] Ou seja, um ser forjado pelas relações sociais num processo de socialização. Passando a orientar práticas corporais que traduzem uma maneira de ser e viver. (JANUÁRIO, 2016, p. 134-135).

Logo, quando Stevonnie é inserida em uma estrutura de poder como a da masculinidade, seu brilho e sua individualidade que, até então, eram algo a ser celebrado, perdem o sentido e a fusão de desfaz buscando um suposto retorno à segurança no âmbito social por meio de dois indivíduos que se encaixam nas normas de gênero masculinas e femininas de maneira mais eficiente que Stevonnie. Sob o olhar regulatório de Kevin, eles não conseguem performar a fusão e percebe-se então que, ainda que seja um personagem não-binário, as regras da masculinidade surgem nas relações de gênero e o conduzem por meio do discurso. Essas regras refletem o poder da masculinidade hegemônica em criar a marginalização de outras identidades que desafiam a hegemonia. As identidades precisam, então, lutar ou negociar uma escapatória (CONNELL, 2005). Como resposta ao assédio sofrido Stevonnie, ao se desfazer, reflete ainda a posição de Januário (2016, p.142) quando a autora reforça que “todos nós procuramos formas de resposta, de resistência, de transformação ou de subversão para as imposições e os investimentos disciplinares feitos sobre nossos corpos.”

Para Steven, o caráter transitório que define sua masculinidade no episódio aparece ainda nas palavras de Garnet quando esta afirma a Stevonnie: “*Você não é duas pessoas, e você não é uma pessoa. Você é uma experiência. Faça o possível para ser uma boa experiência*”. Logo, o garoto, que já está acostumado a acessar parcialmente âmbitos femininos negado pelas lógicas da masculinidade hegemônica - como em *Sadie's Song*, por exemplo - agora encontra-se no limiar das experiências de gênero e o atravessa, podendo vivenciar integralmente a possibilidade de ser outra pessoa. Sua fusão com Connie acaba revelando vivências que a posição como garoto heterossexual não proporcionavam, dada sua condição privilegiada nas estruturas de poder.

A presença de Kevin como um modelo de masculinidade que, até então, não é explorado na série, contrasta com a ideia de passividade que Steven carrega enquanto garoto e corporifica seu oposto de uma maneira que nem os vilões da série o fazem. Ao confrontar uma masculinidade que está em posição de hegemonia neste episódio e observar Steven vivenciando seus próprios privilégios em *Sadies Song*, alerta para a importância de reconhecer as masculinidades performadas que legitimam a iniquidade de gênero e as que não legitimam, pra não tratar todas como iguais, como orientam Messner e Messerschmidt (2018).

No último episódio da série, *Change Your Mind* (5x29), Steven encontra seu maior teste até então sobre quais partes da sua masculinidade e sua feminilidade são sancionadas por quem está em uma posição de poder acima. Após enfrentar Blue e Yellow e conseguir convencê-las de tomar seu lado na guerra contra White e seu regime autoritário, o garoto finalmente chega às dependências da grande vilã da série e o plano da estória aqui dá lugar, enfim, ao conflito final. Em um quarto sem cores criado com apoio da fabricação como linguagem animada, Steven se depara com uma Diamond que diz ser todas as cores do espectro, logo, não precisa de outras. White, revoltada com a traição de Blue e Yellow, remove suas cores, bem como as das Crystal Gems, deixando Steven como o único ser no local que ainda tem intacta sua aparência colorida, que representa sua essência, já que ele é também humano.

FIGURA 48: STEVEN SE VÊ SOZINHO APÓS SUAS COMPANHEIRAS TEREM SIDO NOCAUTEADAS POR WHITE DIAMOND.



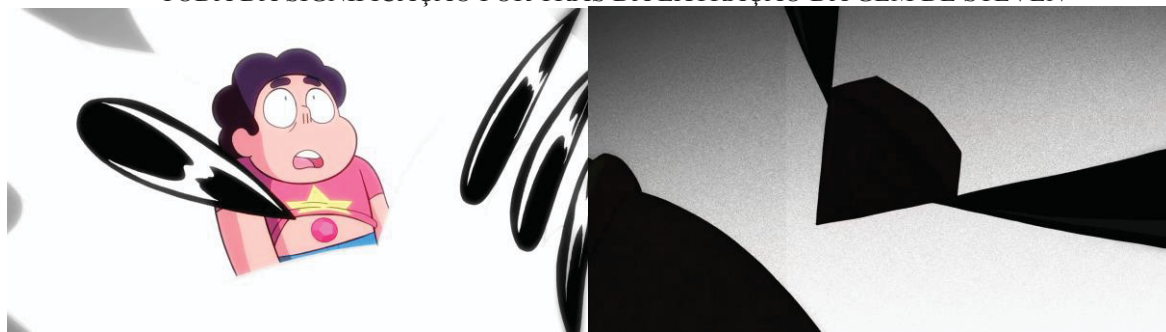
FONTE: Captura de tela do episódio.

Contudo, o objetivo de White desde o início da série sempre foi corrigir a traição de Pink/Rose e trazê-la de volta para seu lado, não aceitando a morte da antiga aliada. Para White, Pink vive em Steven e, por isso, a Diamond ignora o garoto como alguém com sua própria identidade, vendo no herói apenas sua mãe e um ser digno de pena e rejeição. Esse é um conflito que Steven tem desde o início da série. Todos os que conheceram Rose sabem que a antiga Diamond que traiu Homeworld para viver na Terra deixou seu quartzo como parte do corpo do filho, Steven. Por isso, durante as cinco temporadas, Steven precisa entender quem ele é sem Rose, se ele é, de fato, sua mãe encarnada, ou se é um garoto com sua própria jornada. Culpando Steven pela traição das Crystal Gems, White joga a culpa sobre ele por ter que atacar as companheiras e afirma: - *Vê como você encoraja suas deficiências? Está escrito nas gems delas: insegura, dependente, obcecada. Pare de “ajudá-las”*. Considerando as gems impuras, White remove suas personalidades e as deixa como fantoches, afirmando que agora sua luz branca também brilha nelas e suas falhas se foram. Que agora elas são perfeitas pois são todas como ela, o ser supremo.

Apesar de estar em uma posição de figura feminina, o que White representa no plano da *metanarrativa* é a autoridade hegemônica que precisa orientar e conformar todas as identidades desviantes à sua imagem e semelhança. A lógica das masculinidades subordinadas (CONNELL, 1995) aqui se apresenta de maneira paralela quando pensa-se que todas as *gems* que destoam dos ideais de perfeição de White são defeituosas, bem como a própria masculinidade que Steven performa. O simples fato de White não reconhecê-lo como alguém válido de atenção ou existência já posiciona o garoto em um patamar inferior, atrelado àquelas masculinidades que, como apontam Kimmel (2013) e Connell (2005) muitas vezes são invalidadas até mesmo pelas mulheres que esperam certos comportamentos considerados “masculinos” e se posicionam conforme as lógicas da hegemonia masculina. White e seus ideais refletem como a força da hierarquização que as masculinidades impõem em um mundo “moderno” regido pela dicotomia determina também a posição das mulheres como detentoras do poder máximo quando se aproximam mais da imagem masculina autoritária, intransigente e, principalmente, inquestionável. Para Januário (2016), é comum que aqueles que seguem mais fielmente as regras da masculinidade hegemônica desvalorizem as relações pessoais que circundam a afetividade, o que poderia ser o elemento chave na rejeição de White às fusões, por exemplo, maior exemplo de afetividade da série.

Cada vez mais confuso com as palavras de White, Steven percebe que a Diamond quer convencê-lo de que o melhor para ele é que se afaste de Pink, que a deixe existir plenamente. Para a Diamond, o motivo de Steven ser tão acolhedor com todas as *gems* boas e ruins, é porque Pink ainda está dentro dele, tomando frente às suas ações. Determinada a retirar a antiga Diamond do corpo de Steven, White então prende o garoto e arranca o quartzo que se localiza em seu umbigo, supostamente em uma tentativa de reviver sua antiga aliada.

FIGURAS 49 E 50: A CONDENSAÇÃO UTILIZADA COMO LINGUAGEM PARA COMPORTAR TODA DA SIGNIFICAÇÃO POR TRÁS DA EXTRAÇÃO DA GEM DE STEVEN

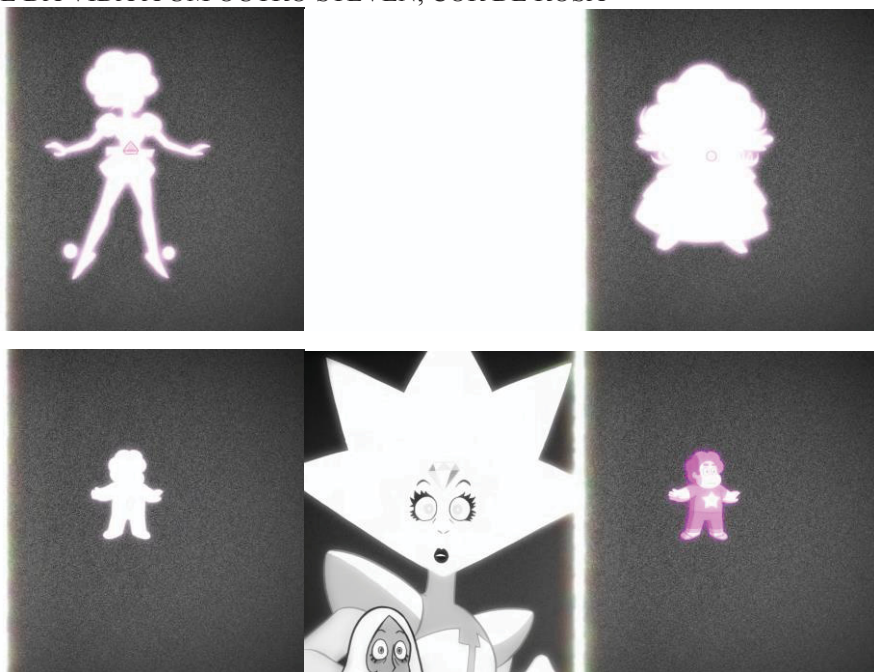


FONTE: Captura de tela do episódio.

A ideia da mãe como parte interior do garoto e algo a ser rejeitado - conforme já reforçado anteriormente no aporte teórico - toma uma proporção metafórica muito simbólica para a série na cena em que White arranca à força o quartzo da barriga de Steven. Utilizando da associação simbólica no plano da linguagem para compor todo o significado por trás de um recorte tão pequeno, a série brinca com a ideia de um afastamento máximo da masculinidade e torna o feminino algo materializado.

Foi-se observado como Steven se afasta da masculinidade hegemônica quando performa por meio de um número musical usando vestido e maquiagem, e também quando transforma seu corpo em um personagem não-binário. Agora, a última etapa desse processo revela o que acontece, então, quando separa-se de vez o feminino e o masculino completamente e como isso afeta a vida do sujeito. Para a surpresa de White, o ser que aparece quando a *gem* de Steven é arrancada não é Pink, mas sim um outro Steven, cor de rosa. Assim, por meio da metamorfose, o quartzo muda de forma passando por Pink, Rose até dar forma ao pequeno Steven.

FIGURAS 51 A 54: A *GEM* RETIRADA DE STEVEN GANHA FORMA POR MEIO DA METAMORFOSE E DÁ VIDA A UM OUTRO STEVEN, COR DE ROSA



FONTE: Captura de tela do episódio.

Finalmente, Steven está completamente separado de seu lado feminino. De sua ligação com sua mãe Rose. A consolidação da separação de tudo que é ligado ao feminino e ao universo materno conforme as lógicas das masculinidades hegemônicas ocidentais traz ao herói uma nova aparência, uma possibilidade de contemplação do resultado de todo um processo que foi forçado a realizar. Porém, esse processo subverte a lógica de força atribuída ao masculino que

se distancia do feminino. O abandono máximo da masculinidade aqui é seguido, também, do abandono total da feminilidade, e acarreta em consequências devastadoras para a narrativa do herói. O que deveria empoderar Steven e libertar Pink se torna a maior fraqueza do garoto em sua trajetória. Seu corpo humano parece não resistir à separação e Steven, perdendo suas cores, cai ao chão quando se esforça para ir em direção ao seu “eu” cor de rosa e pegá-lo de volta para si. Enquanto isso, o outro Steven, cor de rosa, é forte, implacável e até agressivo, funcionando como um herói à altura dos poderes de White.

FIGURA 55: STEVEN ENFRAQUECIDO COM A SEPARAÇÃO DE SEU LADO FEMININO.



FONTE: Captura de tela do episódio.

Aqui, trata-se de uma separação simbólica entre masculino e feminino sabendo que essa lógica binária é socialmente convencional com base em uma repetição acentuada de comportamentos e situações, mas não necessariamente representativa das pessoas e suas complexidades identitárias, conforme aponta Cecarelli:

Quando tentamos definir em bases "sólidas" os termos masculino e feminino, encontramos numa situação bastante incômoda. De fato, poucas palavras condensam conteúdos tão pesados e tão difíceis de precisar quanto masculino e feminino. Falar, como se faz frequentemente, em "características femininas", como a graça, ou "masculinas", como a coragem, é ater-se a definições tautológicas, limitadas a um sistema binário que repete indefinidamente, ainda que de formas variadas, as mesmas cópias. (CECCARELLI, 1998, p.1)

Contudo, a série demarca o rosa como elemento ligado à Pink em toda sua narrativa, logo, o primeiro aspecto que pode-se observar com essa separação categórica é a revelação de como as vidas masculinas são fragilizadas quando seguem de maneira máxima a lógica das masculinidades. Oliveira (1998) retrata um pouco das consequências desse afastamento quando aponta para os danos causados nas personalidades desses garotos que são proibidos de conviver com seus legados sentimentais maternos, por exemplo.

Solidão, sofrimento, angústia, tensão premente, fragilidade, inseguranças, problemas de identidade, opressão através do processo de socialização, inabilidade para manifestação de sentimentos etc. Constatamos que tais termos e expressões são uma recorrência frequente nas falas, artigos, reportagens e outros meios de divulgação em que esta modalidade discursiva se manifesta (OLIVEIRA, 1998, p.2).

Questionado por White sobre onde está Pink, o Steven cor de rosa se enfurece e responde: “*ela se foi!*”, olhando em seguida para seu corpo orgânico ao chão, que tenta se arrastar para alcançá-lo, e indo em direção a ele, contrariando a vilã. White e as outras Diamonds começam a atacá-lo, mas são detidas pela força do novo Steven. Steven percebe, então, que seu outro eu - cor de rosa - também não está bem sozinho, já que não sabe diferenciar amigos de inimigos e acaba machucando as companheiras enquanto tenta se defender de White. Percebe-se aqui que, conforme alerta Oliveira (Ibid.) “a nova identidade é frágil e tal fato acarretará uma personalidade com capacidade reduzida de relacionamentos”.

FIGURAS 56 E 57: SOFREDO COM SEU EU INCOMPLETO, STEVEN ESPERA O RETORNO DE SEU EU FEMININO.



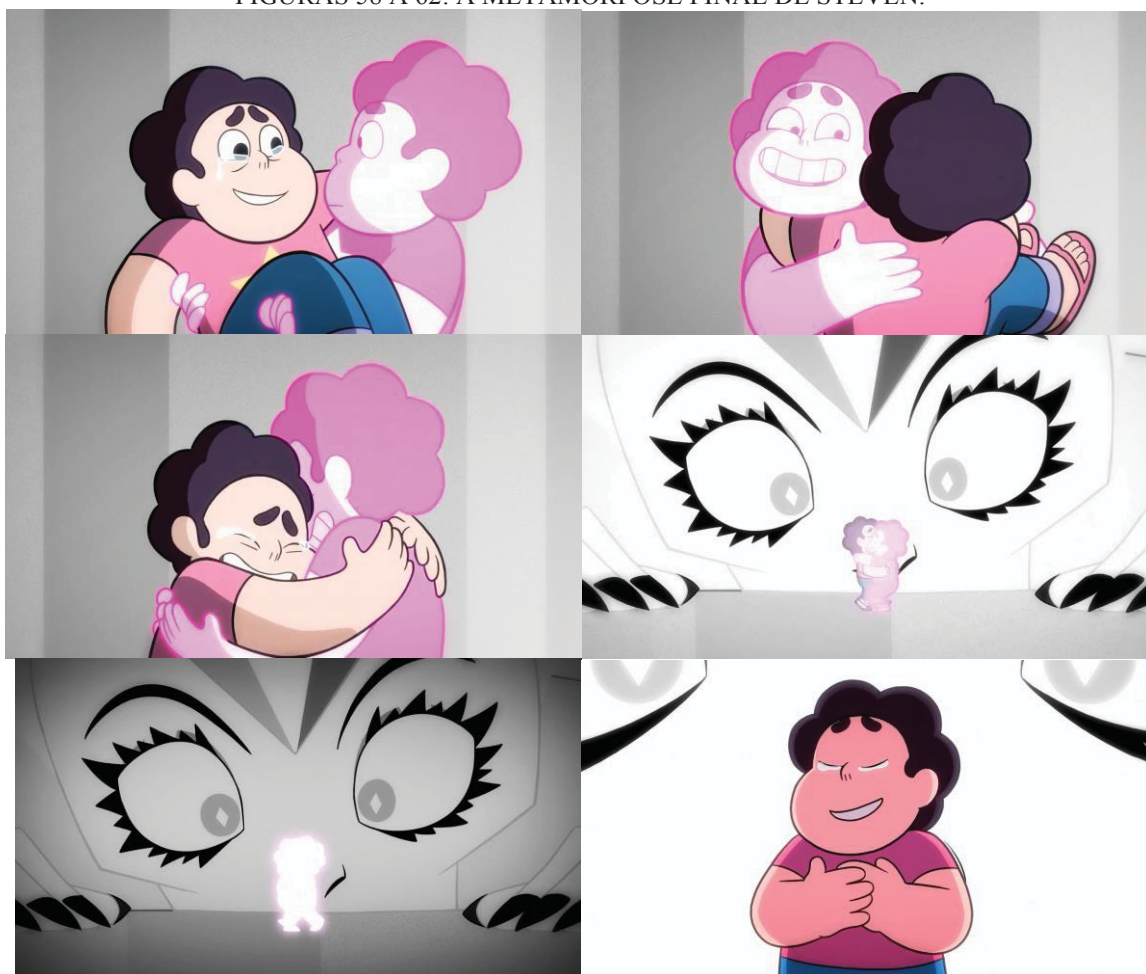
FONTE: Captura de tela do episódio.

O corpo cor de rosa como ilusão de substância remete aos apontamentos de Januário (2016) e Butler (1995) quando as autoras dizem que, se o gênero é performativo, o corpo também é. Como visto na série, todas as *gems* de Homeworld materializam seus corpos conforme suas vontades, contudo, isso não é possível para Steven por ele ser orgânico. O último episódio revela, contudo, que o que há no interior do garoto é uma forma cor de rosa que opera em conjunto com seu corpo material dando origem ao herói que a série apresentou até ali. Sua generosidade, seu acolhimento e sua negação à violência sempre foram comportamentos que direcionavam sua performance de gênero, logo, a materialidade dessas performances não poderia ser diferente da própria imagem do garoto, contudo, com a simbologia da cor rosa para remeter à herança de Pink. Como aponta Januário:

É através destes atos performativos que o gênero se legitima como representante de uma essência corpórea. O corpo e as suas práticas é que concebem um efeito de realidade e dão ao gênero uma aparente materialidade.[...] O corpo dá assim a ideia de materialidade ou de existência natural às práticas construídas pelo discurso. (JANUÁRIO, 2016, p.141)

Em seu momento mais vulnerável, Steven não vê outra solução para reverter o quadro no qual se encontra além de retornar ao que era. Unir-se com seu eu cor de rosa e aceitar, finalmente, que ele não é Rose, mas que Rose é uma parte essencial para constituir a si mesmo. Quando se reencontram pela primeira vez desde que foram separados, os dois Stevens finalmente conseguem sorrir. Em lágrimas e aliviado, em um último ato por meio da metamorfose, Steven então abraça a si mesmo e os dois seres retornam ao que eram: um único menino, agora completo. Assim, abraçar o seu eu cor de rosa parece ser a metáfora mais potente desse distanciamento da hegemonia que vem sido apontado ao longo da pesquisa.

FIGURAS 58 A 62: A METAMORFOSE FINAL DE STEVEN.



FONTE: Captura de tela do episódio.

A aceitação de Steven com quem ele realmente é faz com que as outras *gems* voltem ao normal, deixando White ainda mais confusa. Percebendo que sua própria cor está diferente agora, White diz que não pode ter nenhum defeito e que aquilo não poderia acontecer com ela. Irritada com a perda do controle da situação a Diamond se questiona: “*Se eu não sou perfeita, quem eu sou? Se você não é Pink, quem é você?*”. Como resposta, Steven a acalma: “*Se você*

simplesmente deixar todos serem quem são, talvez você possa deixar você mesma ser quem você quer ser”.

Como conclusão da série e também de toda a jornada de Steven contra as tentativas de colonização da Terra, Steven opera como o herói clássico que coloca o mundo de volta no lugar. Esse sentimento de dever aparece como central nas masculinidades estudadas por Kimmel nos EUA. Contudo, enquanto o homem estadunidense acredita que é seu papel restaurar uma suposta sociedade anterior na qual ele poderia ser e agir conforme quisesse - mesmo que oprimindo a outros - e essa restauração deveria ocorrer por meio da raiva e da violência (KIMMEL, 2013), Steven restaura a ordem no mundo de outro jeito. A mudança que Steven acredita ser necessária é em um sistema autoritário e excludente, que privilegia poucos e marginaliza a maioria. No plano da metanarrativa, os desejos sociais mobilizados (MOTTA, 2013) pela série são aqueles voltados para a igualdade, o respeito e a aceitação das diversidades que compõem a sociedade atual. Vê-se em Steven o resultado de como a cultura molda noções de masculinidades e como estas, quando são experimentadas livremente, resultam em resoluções narrativas incomuns e que, de certa maneira, surpreendem até mesmo seus personagens no desenrolar da história. Quando pensa a relação entre os atos do herói e o contexto social que o acompanha, Muller (2017) reflete:

o herói nos fascina tanto porque pura e simplesmente ele personifica o desejo e a figura ideal do ser humano. Ele defende a nossa causa e por isso nos identificamos com ele. Reencontramo-nos nos seus medos e sofrimentos, nos seus combates, vitórias e derrotas, na sua luta pela sobrevivência. Ele é nosso consolo nos tempos difíceis e nos dá esperanças de que, apesar de tudo, podemos conseguir algo, de que não estamos entregues a um destino cego [...] (MÜLLER, 2017, p.9)

Sendo assim, *Change your Mind* oferece a Steven a possibilidade de viver plenamente uma identidade masculina como essência e atribuída à biologia: puramente corporal e sem seu lado *gem/feminino*. Essa essência poderia ser o maior prêmio a qualquer garoto que cresce sobre normas sociais ligadas à masculinidade hegemônica estadunidense e o maior castigo àqueles que, como Steven, querem se libertar das correntes que os prendem à masculinidade hegemônica. Na série, assim como a lógica das masculinidades hegemônicas, não é dada a Steven uma escolha a um meio termo, mas sim uma sentença, conduzida pelas mãos de White. Percebendo a incompatibilidade de seu corpo com o modo de existência delegado pela Diamond, Steven, então, repete o que Rose fez séculos atrás quando percebe as injustiças e opressões às quais seu corpo está submetido: ele resiste.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da noção de que *Steven Universe* foi uma série concebida com base em valores de igualdade, aceitação das diferenças e um toque de diversidade nas entrelinhas, tentar entender a lógica das masculinidades em sua narrativa requereu uma atenção redobrada. Conhecendo a série e seu contexto de criação, já esperava-se que Steven não carregasse os traços mais comuns que são acentuados pelas palavras dos autores que conduzem teorias sobre as masculinidades hegemônicas. Calmo, pacífico e compreensivo - como a própria narrativa foi construída para permitir que o herói assim fosse -, não era interessante aqui descobrir *se* ele destoava do modelo mais tradicional de herói masculino, mas *como* ele se distanciava do modelo comumente construído para valorizar e reforçar os atributos que circundam aquelas masculinidades que estão no topo. Ou seja, as hegemônicas e mais tradicionais sancionadas no período - cultural, social e histórico - no qual a série foi feita. Tendo essa realidade como ponto de partida, questionou-se então como Steven destoa destes traços e traz à tona por meio de sua jornada possibilidades de vivência de masculinidades que não necessariamente se orientam pelas características ligadas à hegemonia contemporânea ocidental.

O percurso que deu forma a esta pesquisa iniciou com a construção de um estado da arte que reuniu outras abordagens sobre masculinidades em animações, bem como aquelas que já tinham como objeto *Steven Universe*, abrindo espaço para a percepção de uma lacuna que era observar a série - já comprovadamente tão marcada pelas questões de gênero - por meio, então, das composições envolvendo as masculinidades. Para tal tarefa, construiu-se primeiro um referencial teórico que acompanha a jornada das animações televisivas e cinematográficas distribuídas no circuito comercial Ocidental - mesmo aquelas orientais - bem como seus personagens em cena. Buscou-se de início já aproximar e tensionar algumas abordagens envolvendo o gênero com outros objetos empíricos que construíram historicamente e - em alguns casos, muito lentamente - as bases sólidas para que *Steven Universe* pudesse ser concebida da maneira que foi e no momento mais oportuno para o sucesso de um personagem que trazia consigo tantas rupturas e apropriações como foi visto aqui.

Com base em um percurso metodológico que valorizava o estudo da narrativa e todos os seus componentes possíveis, foram analisados sete episódios da série que compreendem a evolução de Steven da primeira à quinta e última temporada, acompanhando assim os aspectos sobre as masculinidades do garoto e o contexto no qual ele as manifesta. Utilizando três categorias analíticas - *afastamento máximo do ideal de masculinidade*; *acolhimento ao invés da violência*; e *expressão de sentimentos* - pode-se atender à pergunta de pesquisa inicial, bem

como aos objetivos propostos, descobrindo não apenas como *Steven* destoa das masculinidades hegemônicas ocidentais, mas também o modo que essa possibilidade que lhe é oferecida pela narrativa reimagina percursos tradicionais do herói, contribuindo para resoluções narrativas pouco exploradas historicamente no audiovisual animado.

A tríade linguagem-personagem-masculinidades foi explorada de modo a revelar que, muitas das possibilidades de reinterpretação e desdobramento das normas que regem as masculinidades vêm na série ancoradas principalmente na capacidade da metamorfose enquanto linguagem animada. Transformando-se externamente em outro personagem - ou em si mesmo, como no último episódio - Steven lentamente pode dar vazão à sua transformação interna. Seu interior acolhedor e pacifista ganha formas e texturas que permitem esteticamente comunicar sentimentos e desejos que vão ao encontro de ações que destoam daquelas esperadas por um personagem representativo de um garoto estadunidense de 11 anos. Da mesma maneira, outra linguagem muito explorada para compor a masculinidade de Steven se mostrou ser a associação simbólica, ligando cor rosa - tão atribuída culturalmente ao feminino - à peças chave na sua constituição externa, como seu escudo ou seu próprio eu interior quando este se materializa. Ademais, a condensação como parte dos planos explorados pela direção também cumpriu um importante papel na maneira como explora closes que acentuam as transgressões que o garoto simboliza quando usa salto alto ou maquiagem, por exemplo.

De tal modo, percebeu-se indispensável o uso de tais linguagens atribuídas à técnica para comunicar de maneira convincente e compatível com a fantasia que compõe a série as expressões de masculinidades que Steven deixa à mostra. Sabe-se que a técnica cria e produz sentidos estéticos particulares de acordo com seu objetivo no campo da linguagem e, no caso de Steven, a linguagem animada permite alusões e composições que se distanciam gradativamente do real ou de uma ideia de proximidade com o realismo, mas, ao mesmo tempo, operam como possibilidade de existência. Transformar-se ou metamorfosear-se em um ser que vive plenamente seus desejos anteriores, bem como comunicar livremente por meio de roupas e estilos aquilo que se queria expressar, parece ter sido a maneira mais utilizada para construir uma materialização de desejos sociais que podem ser acionados por meio de Steven. Tudo isso para, então, naturalizar os efeitos que destoar das hegemonias masculinas pode causar na vida de muitos garotos.

Assim, adentrando a análise da narrativa e acompanhando a jornada textual de Steven, foi possível também perceber como os planos da história e da metanarrativa - quando ancorados pelo plano da linguagem - são afetados por um personagem que, em vários momentos, vai na direção contrária do que é explorado mais comumente em um arco de herói. A cada momento

que Steven chora ao invés de avançar, uma parte do plano da estória é forçado a se reinventar. Cada vez que o garoto se recusa a lutar, o clímax se modifica, adaptando-se em torno do conflito emocional ao invés do conflito físico. Mesmo em um plano narrativo como o da estória, que conduz as *Crystal Gems* ao combate direto e à conflitos violentos com uso de armas e agressão direta, percebe-se que Steven se destaca como um elemento de interrupção. Uma tentativa de mudar o desfecho que sempre prediz uma suposta vitória do bem contra o mal. Com uma resposta acolhedora ao invés de violenta, a resolução narrativa também se transforma, adaptando-se às regras do garoto e criando possibilidades de coexistência e compreensão para os vilões mais caricatos da série.

Além disso, a figura masculina de Steven desperta no plano da metanarrativa sentidos que aproximam as tentativas de reinterpretação do que é possível dentro das normas das masculinidades com diversas alusões à aceitação de uma masculinidade menos aprisionadora. Steven mostra “soluções” possíveis para diminuir ou romper com a lógica da hierarquia e da submissão que as masculinidades vêm causando historicamente e que vão ao encontro de desejos políticos e movimentos sociais como o feminismo. Criar possibilidades de existências ainda vistas como desviantes de um modelo hegemônico para os garotos explorando o plano da metanarrativa faz com que Steven aponte para um momento histórico e cultural de rompimento. Momento este que pressiona aquela masculinidade hegemônica que tanto foi-se apontada como referência a diminuir e dar espaço a vivências mais libertadoras, mas que só são possíveis quando o entorno - a comunidade que observa - daquele indivíduo que quer aderir a este rompimento contribui para que ele o faça, acolhendo ao invés de excluir. Quando a narrativa de *Steven Universe* é colocada em evidência, percebe-se que seus planos distintos trabalham juntos para que o personagem tenha possibilidades de expressar sua própria e particular maneira de viver a masculinidade do herói.

Mas, afinal, *como*?

Dançar, usar vestidos e maquiagem, abraçar, acolher, compreender e aceitar. A si mesmo e aos outros. Ao que parece, basta ir contra os comportamentos mais esperados para um garoto que vive em uma sociedade regida pelas regras da masculinidade hegemônica para se criar possibilidades de vivência de masculinidades que se aproximam mais do ideal de um “novo homem”. Contudo, as teorias que construíram o percurso de estudos sobre masculinidades até os dias atuais mostram que há muito menos resistência e rupturas que de fato abalam as estruturas das hierarquias de gênero do que parece existir quando se trata de um projeto tão antigo e adaptável quanto o da masculinidade.

Com auxílio da linguagem animada observou-se, principalmente, que duas estratégias foram utilizadas para a composição dessa proposta de novo herói/novo homem que a série utiliza: apropriar-se de elementos mais próximos do simbólico feminino/materno e inseri-los em Steven; e recuperar hegemonias não mais operantes - seja pelo momento histórico ou pelo contexto cultural - que possam hoje ser vistas como tentativas de rompimento e desconstrução por terem perdido espaço para um novo modelo hegemônico vigente.

Percebeu-se na análise que o que causaria certo “choque” culturalmente no contexto atual, como Steven ser um garoto heterossexual que usa vestido e maquiagem quando quer e fica à vontade com isso, por exemplo, representa um tipo de adaptação de elementos como a maquiagem e os adornos que, em outros tempos, já foi visto como sinal de status e hegemonia. Da mesma maneira, apontou-se como o sentimento e suas expressões também é algo cultural e não incentivado na cultura masculina ocidental, mas permitido em situações específicas como o futebol ou o momento da perda, por exemplo. O que Steven faz nessa situação é ampliar esses momentos e espaços, deixando o garoto à vontade para fazer em qualquer situação o que o homem faz quando seu time perde: chorar. Logo, o choro não pode ser visto como uma excentricidade, por exemplo, mas como uma conduta que tem suas permissões e negações, mas que faz parte também da vida dos homens.

Quando adentramos a relação com o feminino/materno, temos maneiras mais claras e menos controversas de explorar as possibilidades de se viver uma masculinidade que talvez se aproxime mais daquelas híbridas ou positivas, que seriam as construídas sem a intenção de de subordinação ou marginalização de outras, por exemplo, ou a opressão feminina. Steven mostra que a força que vem de sua mãe, seu lado feminino na série, é responsável por um equilíbrio essencial para sua existência enquanto indivíduo e herói. Desde seus poderes de proteção e cura, até as consequências na fragmentação do seu eu, tudo o que vem como herança do lado materno é interpretado e adaptado pelo garoto, ao invés de negado. Aceitar e utilizar os ensinamentos e os sentimentos que têm mais ligação com o feminino traduz a potencialidade que o herói tem em alcançar sua melhor versão e conseguir resolver pacificamente os conflitos que encontra. O crescimento narrativo de Steven como uma figura masculina em posição de referência deve-se, principalmente, ao modo como a série incentiva essa relação com o feminino, mostrando-a como enaltecida mesmo quando o garoto encontra outros modelos de masculinidades ou condutas influenciadas por condutas mais próximas da masculinidade hegemônica.

Limitações como raça e classe foram percebidas ao tentar analisar com mais ênfase o contexto no qual Steven está inserido. Como um garoto branco heterossexual em um contexto no qual a maioria dos outros personagens masculinos também é branca e heterossexual

direcionam a análise para a ênfase no gênero, deixando uma lacuna que daria abertura para abordagens sobre interseccionalidade e masculinidades, mas que aqui não encontrou material analítico para se desenvolver.

A adaptabilidade das masculinidades foi um dos fatores mais desafiadores ao observar as oscilações de Steven na narrativa. Em muitos momentos, enquanto parece romper com a hegemonia, sua posição masculina é enaltecida à figura suprema de referência, mesmo que isso não seja a intenção do personagem. Enquanto rompe, Steven reproduz novos modelos do masculino que conseguem aceitação e incentivo narrativo, mas que, por vezes, fazem questionar se esses novos modelos também não buscam uma posição hegemônica. Todos esses questionamentos, é claro, vêm da percepção de que, mesmo enquanto um modelo frágil e que necessite de uma energia extrema para sua manutenção, a masculinidade hegemônica também dá ilusão quase palpável de ser infalível, o que a torna tão intrínseca ao personagem, mesmo quando ele se esforça para se libertar dela.

O que parece tranquilizador - e traz um certo conforto - é acreditar em uma narrativa que tenta, de todas as maneiras, sugerir que cada um pode ser o que quiser e merece respeito e liberdade. Acreditar que essa narrativa é reflexo de uma sociedade que está sugerindo mudanças e também reflete na sociedade sugestões de mudança e resistência. Acreditar que cada um pode ser o Steven que quer ver no mundo e agarrar-se à esperança de que, um dia, imagens de meninos abraçando e sendo abraçados sejam mais comuns do que de meninos carregando armas para derrotar seus supostos inimigos.

REFERÊNCIAS

- AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. **Animation and Socialization Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network**. Asian Social Science: v.10, n.3, p. 44-53, 2017.
- ANZALDÚA, Gloria. **La conciencia de la mestiza/Rumo a uma nova consciência**. Estudos feministas, Florianópolis, n.13, v.3, p.704-719, 2005.
- ARTZ, Lee. **The righteousness of self-centred royals: The world according to Disney animation**. In: Critical Arts, n.18, v.1, p. 116-146, 2004.
- BAKER, Kaysee; RANEY, Arthur. Equally super? Gender-Role stereotyping of superheroes in children's animated programs. **Mass Communication and Society**, v.10, n.1, p.25-41, 2013.
- BALISCEI, João Paulo; CALSA, Geiva Carolina. **O bom, o abjeto e o cômico: construção visual das masculinidades na animação Aladdin (1992)**. Gênero, Niterói, v.19, n.1, 2018.
- BANET-WEISER, Sarah. **Kids Rule!: Nickelodeon and Consumer Citizenship**. Durham: Duke University Press, 2007.
- _____. **Girls rule! gender, feminism, and Nickelodeon**. Critical Studies in Media Communication, 21:2, 119-139, 2004.
- BARBOSA, Taynah Ibanez; **A construção semiótica dos estereótipos de gênero nas animações da Cartoon Network**. In: 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2018, Joinville/SC. Anais eletrônicos. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/indiceautor.htm>. Acesso em 7 de janeiro de 2020.
- BELKHYR, Souad. Defining the 'self' and the 'other' in Disney song Lyrics. In: **International Journal of Human Sciences**. v. 10, n.1, p. 1366-1378, 2013.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation A World History I: Foundations - The Golden Age**. Boca Raton: CRC Press, 2016.
- _____. **Animation A World History II: The Birth of a Style - The Three Markets**. Boca Raton: CRC Press, 2016.
- _____. **Animation A World History III: The Birth of a Style - Contemporary Times**. Boca Raton: CRC Press, 2016.
- BERGAN, Ronald. **Isms para entender o cinema**. São Paulo: Globo, 2011.
- BIERAS, Adriano [et al]. **Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma**. Psicologia e sociedade, n19, v.3, p.62-67, 2007.
- BONIN, Jiani Adriana. **Nos bastidores da pesquisa: a instância metodológica experienciada nos fazeres e nas processualidades de construção de um objeto**. In: MALDONADO, Efendy et.

al. Metodologias de pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BROWN, Elspeth H. Racialising the Virile Body: Eadweard Muybridge's Locomotion Studies 1883–1887. In: **Gender & History**, v.17 n.3, p. 627–656, 2005.

BUTLER, Judith. **Excitable Speech**. A Politics of the Performative. New York: Routledge, 1997.

_____. **Bodies that matter**: on the discursive limits of “sex”. Nova York e Londres: Routledge, 1993.

CANDIDO, Antônio [et al.]. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

CAPODAGLI, Bill; JACKSON, Lynn. **Pixar**: lições do playground cooperativo mais criativo do mundo. São Paulo: Saraiva, 2010.

CASTELLÓ, Cèlia Pons. **Épocas de Cartoon Network**: Estilo y evolución. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Audiovisual) Universidad Politecnica de Valencia, 2016.

CASTRO, Arthur Gomes de. **Steven Universo a as expressões de subjetividades e corpos queer na animação infantil**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades), Universidade Federal do Espírito Santo, 2019.

CAZÉS, Daniel. **Metodología de género en los estudios de hombres**. La Ventana, n.8, p.100-120, 1998.

CECCARELLI, Paulo Roberto. **A construção da masculinidade**. Percurso, São Paulo, v. 19, p. 49-56, 1998.

CHAVÉZ, Christopher; KILEY, Aleah. **Starlets, Subscribers, and Beneficiaries**: Disney, Latino Children, and Television Labor. In: International Journal of Communication. N. 10, p. 2616–2636, 2016.

CHOLODENKO, Alan. **Fotografia Imóvel?** Lumina, Juiz de Fora. v. 11, n. 3, p. 215-236, 2017.

_____. **A animação do cinema**. Galáxia, São Paulo. n. 34, p. 20-54, 2017.

CHU, Judy. **When boys become boys**: Development, relationships, and masculinity. New York, NY: New York University Press, 2014.

COLLIER, Richard. **Masculinities, crime and criminology**: Men, heterosexuality and the criminal(ised) other. London: Sage, 1998.

CONNELL, Raewyn. **Hegemonic Masculinity**: rethinking the concept. Gender and Society, v.19, n.6, 2005.

_____. La organización social de la masculinidad. In: **Masculinities**. University of California Press, Berkeley, 1995.

_____. **Políticas da masculinidade**. Educação e Realidade, Porto Alegre, n.2, v. 20, p.185-206, 1995.

_____. (1983) **Which Way Is Up?** London/Boston: Allen & Unwin.

COSTA, Leonardo José; GUMS; Elyson Richard. **Novos modelos do masculino na resistência**: Uma análise discursiva do personagem Arqueiro em She-Ra e as Princesas do Poder. In: 8º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva. Curitiba, 2019. Anais eletrônicos. Disponível em: https://fe717dd1-6cf7-4215-96ab-43c6c7426a01.filesusr.com/ugd/7d3881_1e203248ef224a9085bef1d356580238.pdf. Acesso em: 19 de maio, 2020.

COSTA, Leonardo José. **Das fogueiras ao cinema**: Bruxas e estereótipos no filme *Paranorman*. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo), Universidade do Vale do Itajaí - Univali, 2014.

COSTA, Rodrigo Adauto. **Animação, a 8ª arte**: hibridação e especificidade de uma arte independente. Curitiba: Edição do autor, 2018.

COSTA, Marisa; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luís Henrique. **Estudos Culturais, educação e pedagogia**. Revista Brasileira de Educação, n. 23, p. 36-61, 2003.

CUNHA, Tamiris Porto. **A série de animação Steven Universo e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) Universidade Federal de Santa Catarina, 2018.

DAHLBERG-DODD, Hannah E. **Voices of the hero**: dominant masculine ideologies through the speech of Japanese shōnen protagonists. In: Gender and language, v.12, Issue 3, 346-371, 2018.

DELEUZE, Gilles. **A imagem movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

_____; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia, v. 5. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições texto e grafia, 2007.

DENNIS, Jeffery P. **The boy who would be queen**: hints and closets on children's television. Journal of Homosexuality, n.56, v.6, p. 738-756, 2009.

DUNN, Eli. Steven Universe, Fusion Magic, and the Queer Cartoon Carnavalesque. In: NEUMEIER, Beate. **Transgender and the media**, Köln, 2016.

EDER, Jens. **Understanding characters**. In: Revista Projections, v. 4, Issue 1, Summer 2010:16-40.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O estatuto pedagógico da mídia. In: **Educação e realidade**. v.22, n.2, p.59-80, 1997.

FRANÇA, Gustavo de Melo. **Revisão da Produção Científica Sobre Animação no Intercom Nacional: 2009 a 2018**. In: 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2019, Belém/PA. Anais eletrônicos. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/indiceautor.htm>. Acesso em: 8 de janeiro de 2020.

FURNISS, Maureen. **The Animation Bible**. Londres: Laurence King Publishing, 2008.

GARCIA, Rafael Marques; SILVA, Alan Camargo; PEREIRA, Erik Giuseppe Barbosa. **As representações de corpo, gênero e masculinidades no filme “Hércules”**. Interthesis, Florianópolis, v.16, n.2, 2019.

GROSSI, Miriam Pillar. **Masculinidades**: Uma revisão teórica. In: Antropologia em primeira mão. n.1, p.1-37, 2014.

HEARN, Jeff. **The implications of critical studies on men**. NORA - Nordic Journal of Feminist and Gender Research, n. 5:1, p. 48-60, 1997.

_____. Is masculinity dead? A critical account of the concepts of masculinity and masculinities. In: **Understanding Masculinities**: social relations and cultural arenas. Philadelphia: Open University Press, 1996.

_____. **From hegemonic masculinity to the hegemony of men**. Feminist Theory, Londres, vol. 5(1): p.49–72, 2004.

ISSA, Victor Eiji. **Otaku: um sujeito entre dois mundos**. Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade. Dissertação (Mestrado em Sociologia) Universidade de São Paulo, 2015.

JANUÁRIO, Soraya Barreto. **Masculinidades em (re)construção**: gênero, corpo e publicidade. Covilhã: Labcom, 2016.

JARDIM, Suzane. **Reconhecendo estereótipos racistas na mídia norte-americana**. Medium. 15/07/2016. Disponível em: <https://medium.com/@suzanejardim/alguns-estere%C3%B3tipos-racistas-internacionais-c7c7bfe3dbf6>. Acesso em: 11 de novembro de 2020.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** 1ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

KAUFMAN, Michael. The Construction of Masculinity and the Triad of Men’s Violence. In: **Beyond Patriarchy**: Essays by men on pleasure, power and change. Toronto: Oxford University Press, 1987.

KERGOAT, Danièle. **Dinâmica e consubstancialidade das relações sociais**. Novos Estudos, São Paulo, n. 86, p. 93-103, 2010.

KIMMEL, Michael. **Guyland**: the perilous world where boys become men. New York: Harper Collins, 2008.

_____. **Angry White Men**: american masculinity at the end of an era. New York: Nation Books, 2013.

_____. **Healing from hate**. Oakland: University of California Press, 2018.

KIMMEL, Michael S., MESSNER, Michael A. (orgs.). **Men's Lives**. Boston: Allyn and Bacon, p. 33-41, 1994.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine**. A media theory of animation. Minneapolis: University of Minesota Press, 2009.

LEHMAN, Christopher P. Black Characters and Social Commentary in Animated Cartoons. In: **Journal of Popular Film and Television**. n. 29, v.2, p.74–81, 2001.

LEITÃO, Arnaldo Sifuentes. **Desenhos animados televisivos, ética e educação física nos anos iniciais do ensino fundamental**: diálogos possíveis. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual Paulista, 2011.

LEMONS, Pedro Antun Lavigne de. **O sensível, o poético e o político em Steven Universe**: uma proposta de análise do desenho animado. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Temporalidades), Universidade Federal de Ouro Preto, 2018.

LORD, Peter; SIBLEY, Brian. **Cracking animation**. Londres: Thames & Hudson, 2015.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac São Paulo, 2001.

LUYTEN, Sônia B. **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

MANCIO, Camila Peres; SANTOS, Gustavo Rocha e Silva; MARANHÃO, Elisa. **“Aquele-Que-Não-Pode-Ser-Mencionado”**: a representação do Queer incorporada ao personagem Ele em As Meninas Super Poderosas. *Temática*, n.6, p. 208-228, 2017.

MARTIN, Rebecca. **Gender and emotion stereotypes in children's television**. *Journal of Broadcasting & Eletronic Media*, v.63, p. 499-517, 2017.

MARTINS, Rafaela Regina. **Cresça e vire homem**: a representação masculina em três filmes da Disney. In: *MediaCom - Desafios para uma Comunicação Dialógica*, 2019. *Anais Eletrônicos*. Disponível em: <https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2019/10/ANAIS-MEDIACOM-2019-1.pdf>. Acesso em: 6 de janeiro de 2020.

MARTIN, Rebecca. **Gender and Emotion Stereotypes in Children's Television**, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, v.61, n.3, p.499-517, 2017.

MATTOS, Mariana Brasil. **Quando a imagem de quem sou vai se revelar?** estrutura social e individualidade nas princesas Disney. *Revista Habitus*, v.13, n.2, p. 111-122, 2015

MCDONELL, Chris. **Steven Universe**: Art and origins. Philadelphia: Abrams, 2017.

MEDEIROS, Rosana Fachel de. **Bob Esponja: produções de sentidos sobre infâncias e masculinidades**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

MELO, João Batista. **Lanterna Mágica: Infância e cinema infantil**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MENDONÇA, Janiclei Aparecida. **Considerações sobre as estruturas rizomática a hipertextual da série de animação Hora de Aventura**. O Mosaico, Curitiba, n.17, p. 211-226, 2019.

MESSERSCHMIDT, James W; MESSNER, Michael A. Hegemonic, Nonhegemonic, and “New” Masculinities. In: MESSNER, et.al. **Gender Reckonings: New Social Theory and Research**, New York: New York University Press, 2018.

MESSNER, Michael A. **Changing Men and Feminist Politics In the United States**. Theory and Society, vol. 22, n. 5, p. 723-737, 1993.

MIHAILOVA, Mihaela. **Drawn (to) independence: female showrunners in contemporary American TV animation**. In: Feminist Media Studies, v.19, n.7, 2019:1009-1025.

MIKOS, Camila Macedo Ferreira. **Produzir o sexo verdadeiro, regular o sexo educado: Aproximações entre o cinema pornô e a educação sexual**. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal do Paraná, 2017.

MISKOLCI, Richard. **Machos e Brothers: uma etnografia sobre o armário em relações homoeróticas masculinas criadas on-line**. Estudos Feministas, Florianópolis, 21(1): 424, janeiro-abril/2013.

MORIN, EDGAR. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica de narrativa**. Brasília: Editora UNB, 2013.

MÜLLER, Lutz. **O Herói**. A verdadeira jornada do Heroí e o caminho da individuação. São Paulo: Cultrix, 2017.

NETTO, Marcio Marcello. **Que negro é esse nas animações?** Uma análise da representação do negro em desenhos animados do século XXI. In: Anais eletrônicos referentes do IV Encontro Internacional de Ciências Sociais, 2014. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/ppgs/eventos/eventos-anos-anteriores/iv-eics/> . Acesso em 11 de novembro de 2020.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In: LUYTEN, Sonia B. Cultura pop japonesa: animê e mangá. São Paulo: Hedra, 2005.

_____, Alexandre. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. 2011. Disponível em: <http://nagado.blogspot.com/2011/03/cultura-pop-japonesa-historias-e.html>.

NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation.** New York: Palgrave MacMillan, 2005.

NUNES, Rui Miguel Costa. **A animação como ferramenta educativa: A importância da animação na educação e ensino de crianças e jovens.** Dissertação (Mestrado em Ilustração e Animação) Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2018.

OLIVEIRA, Pedro Paulo. **Discursos sobre a masculinidade.** Estudos Feministas, Rio de Janeiro, n. 6, v.1, p. 91-112, 1998.

PACHECO, Elza Dias. **Televisão, criança, imaginário e educação: dilemas, diálogos.** Campinas: Papirus, 1998.

RABELO, Amanda Oliveira. **Contribuições dos estudos de gênero às investigações que enfocam a masculinidade.** In: Ex æquo, n. 21, p. 161-176, 2010.

RIBEIRO, Regiane Regina; JOHN, Valquíria Michela. **Estar no lugar de alguém: um processo de negociação entre espectador e personagem a partir da “experienciabilidade”.** Rumores, n.24, v.14, p.223-244, 2020.

SABAT, Ruth. **Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade.** Tese de doutorado (Doutorado em Educação) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget. **Toxic Geek Masculinity in Media: sexism, trolling and identity policing.** Palgrave MacMillan, 2017.

SANTOS, Luís. **Homens e expressão emocional e afetiva: vozes de desconforto associadas a uma herança instituída.** Configurações, n.15, p.1-15, 2015.

SANTOS, Eduarda Abrahão de los; BUENO, Bernardo José de Moraes; POSTAY, Andrezza Tartarotti. **Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo.** Diálogo com a Economia Criativa, Rio de Janeiro, v.4, n.11, 2019.

SANTOS, Caynnã de Camargo; PIASSI, Paulo de Carvalho. **O vilão desviante: Uma leitura sociocultural pela perspectiva de gênero de Scar em O Rei Leão.** Textura, Canoas, n.32, 2014.

_____. **O vilão desviante: Ideologia e heteronormatividade em filmes de animação longa-metragem dos estúdios Disney.** Dissertação (Mestrado em Filosofia) Universidade de São Paulo - USP, 2015.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: O poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation.** New York: Disney Editions, 1981.

VITELLI, Celso. **Representações das masculinidades hegemônicas e subalternas no cinema.** Análise social, v.66, n.198, p.157-159, 2011.

WAY; Niobe. et al. **It might be nice to be a girl... Then You Wouldn't Have to Be Emotionless**": Boys' Resistance to Norms of Masculinity During Adolescence. In: Psychology of men and masculinity. v.15, n.3, p. 241-252, 2014.

WELLS, Paul. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

WILLIAMS, Linda. **Hard Core**: Power, pleasure, and the "frenzy of the visible". Los Angeles, University of California Press, 1989.

WILTFONG, Kayla. Animated movies and racial associations. In: **Sosland Journal of student writing**, v.1, p. 111-120, 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A - ESTADO DA ARTE: A CIÊNCIA DOS PERSONAGENS ANIMADOS.

A fim de trazer à pesquisa um panorama referente ao modo como a animação tem sido tratada academicamente nos últimos 20 anos, buscou-se realizar um levantamento que aproximasse abordagens e áreas de estudo para, então, encontrar também o que se tem estudado sobre masculinidades relacionadas à animação e sobre a série *Steven Universe* desde seu lançamento, em 2013. A escolha para este intervalo de tempo deu-se de modo a contemplar trabalhos que ainda analisassem animações com um modelo de personagem mais “tradicional”, trazendo a herança dos heróis clássicos da década de 1990, por exemplo na primeira década do século, em contraste com possíveis abordagens transgressoras que podem ser encontradas em séries dos últimos dez anos.

Com os dados expostos neste anexo, pode-se ter um direcionamento mais preciso em relação às decisões tomadas sobre a pesquisa e, principalmente, se familiarizar melhor com as teorias da animação e como estão sendo utilizadas academicamente para que, aqui, viessem a formar uma base sólida para guiar a discussão proposta. É necessário deixar claro que este levantamento não é representativo de um olhar completo sobre tudo o que se produziu cientificamente a respeito da relação entre animação e masculinidades nestes vinte anos, ou mesmo a respeito do tema e outras abordagens. Dados limites como a seleção de determinados bancos de dados escolhidos em detrimento de outros, a disponibilidade de ferramentas de busca e os termos utilizados nas mesmas, por exemplo, buscou-se trazer um número significativo de resultados e análises que possam contribuir com o campo da Comunicação e comparar as pesquisas nele desenvolvidas sobre a temática. Tal movimento adotado segue a orientação de Bonin (2006, p.39), quando aponta que as lógicas que constroem os trabalhos revisitados “impulsionam movimentos distintos de pensamento, de reflexão e permitem o aparecimento de insights criativos que vão confluindo para alimentar o processo de construção do projeto”.

De tal modo, foram observados principalmente resumos, títulos, palavras-chave e bibliografias dos trabalhos coletados, compreendendo diferentes períodos de acordo com o banco de dados ou pesquisa utilizada como fonte. Entre bancos de dados, deu-se preferência primeiramente ao portal *Web of Science*, vinculado ao site da CAPES, que contempla as bases de dados: *Web of Science Collection*, *Derwent Innovations Index*, *KCI - Korean Journal Database*, *Russian Science Citation Index* e *SciELO Citation Index*. Nele, buscou-se priorizar

os artigos científicos publicados em periódicos no período de 2000 a 2019. O Portal de Periódicos da CAPES foi a segunda fonte de coleta, no qual teses e dissertações foram o foco da coleta dentro do mesmo período de tempo. Como complemento, foram observados também os anais de eventos como o Intercom, principal evento de pesquisas em Comunicação no país, e também o evento Seanima, que traz pesquisas voltadas principalmente à animação. A seguir, os dados coletados serão detalhados de acordo com a base de dados utilizada para, então, construir-se uma análise amparada nos resultados encontrados e apontar-se quais autores e pesquisas mais contribuíram para o direcionamento escolhido em relação a esta pesquisa e de que forma o fizeram.

Web of Science (2000-2019)

Fundado em 1997, o *Web of Science* ou *Web of Knowledge* é um site que fornece acesso baseado em assinatura a vários bancos de dados. Foi originalmente produzido pelo *Institute for Scientific Information* e atualmente é mantido pela *Clarivate Analytics* e intitula-se o maior índice de citações de editor neutro e plataforma de inteligência de pesquisa do mundo⁵¹. Os dados retirados da plataforma foram coletados no dia 28 de dezembro de 2019 e, em uma primeira busca, utilizou-se as palavras-chave “animação” ou “animation”, trazendo 42.905 resultados, estes concentrados em diferentes áreas de pesquisa. De modo a afunilar esse número, foi aplicado um filtro que selecionasse apenas resultados dentro das Ciências Sociais, que foram então selecionados com base em um segundo filtro, Artigos científicos e outros. Por fim, um último filtro aplicado selecionou os trabalhos dentro do campo da Comunicação. Abaixo a tabela 1 detalha o número de artigos encontrados em cada filtro da primeira busca e o gráfico 1 ilustra as 10 principais áreas de estudo nas quais os trabalhos se encontram na busca geral.

QUADRO 3: RESULTADOS ENCONTRADOS DE ACORDO COM CADA FILTRO UTILIZADO NA BUSCA DENTRO DO SITE WEB OF SCIENCE.

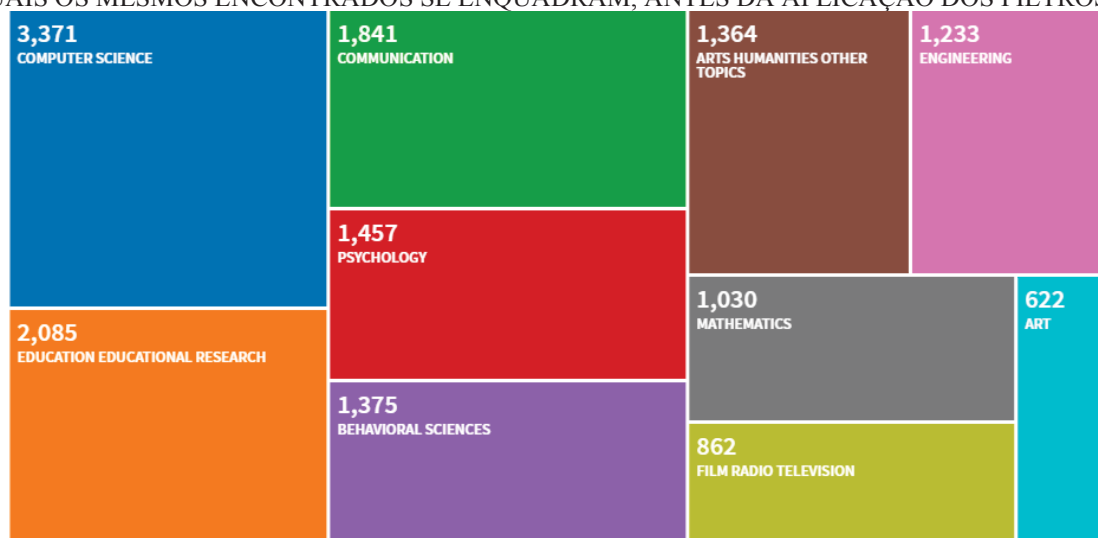
Palavras-chave	Filtro aplicado	Resultados
Animação ou animation	Busca geral/Todos os bancos de dados	42.905
	Ciências Sociais, Artes e Humanidades	12.883

⁵¹ <https://www.webofknowledge.com>

	Artigos e outros	8.806
	Comunicação	1.740

FONTE: Elaboração do autor

GRÁFICO 1: AS DEZ PRINCIPAIS ÁREAS DE ESTUDO E QUANTIDADE DE TRABALHOS NOS QUAIS OS MESMOS ENCONTRADOS SE ENQUADRAM, ANTES DA APLICAÇÃO DOS FILTROS.



FONTE: WEB OF SCIENCE

Como é possível observar, ao ser considerada uma técnica, a animação aparece como temática principal dos estudos de Ciências da Computação. Essa relação é ainda mais próxima quando leva-se em conta a importância das produções computadorizadas para a televisão e o cinema. Como aponta Lucena Júnior (2001), ainda que a técnica de animação seja utilizada em diversos âmbitos sociais - desde a criação de softwares para empresas ao próprio entretenimento - é sua raiz nas ciências da computação que vai despertar a possibilidade de criar-se o realismo responsável pelo sucesso de Toy Story, por exemplo, que revolucionou o cinema de animação em 1995 nascendo como a primeira animação longa-metragem 3D computadorizada do mundo. O aspecto pedagógico da animação aparece como segunda grande área de estudo, representada pela Educação e Pesquisa Educacional, seguida então pela área da Comunicação, com 1.841 trabalhos que, posteriormente, somaram 1.740 com a aplicação dos filtros que excluíram publicações que não eram enquadradas como artigos científicos, como resenhas, por exemplo.

A segunda palavra-chave utilizada foi “cartoon”, termo também comum para se referir à animação. Seguindo os mesmos filtros anteriormente aplicados, os resultados aparecem detalhados na tabela 2 a seguir.

QUADRO 4: RESULTADOS ENCONTRADOS DE ACORDO COM CADA FILTRO UTILIZADO NA BUSCA DENTRO DO SITE WEB OF SCIENCE

Palavra-chave	Filtro aplicado	Resultados
Cartoon	Busca geral/Todos os bancos de dados	9.900
	Ciências Sociais, Artes e Humanidades	3.912
	Artigos	3.140
	Comunicação	603

FONTE: Elaborado pelo autor.

O termo “cartoon” foi aqui utilizado como o segundo mais relevante na busca por trazer o segundo maior número de resultados. Entre as principais áreas de estudo, foram encontrados 679 trabalhos na Psicologia, seguidos por 672 nas Ciências Comportamentais e, novamente em terceiro, a área da Comunicação concentrou 632 artigos. Ainda que não seja objeto da atual pesquisa, o termo “anime”, representativo das animações japonesas desenvolvidas para a televisão e cinema, também foi inserido no atual estado da arte. Considera-se que, ao tratar de animação, é imprescindível que tenha-se pelo menos uma aproximação exploratória do que se está sendo estudado e produzido sobre animação oriental, principalmente a japonesa, já que o país é um dos maiores utilizadores da linguagem animada para fins de entretenimento audiovisual no mundo, como apontam autores como Costa (2018) e Denis (2007). Entre os resultados da busca pelo termo “anime” ou “animê”, foram encontrados 690 trabalhos, enumerados na tabela 3, e, entre estes, 68 estavam distribuídos em Artes, Humanidades e Outros tópicos; 68 em Literatura; e 49 em Filme, Rádio e Televisão, representando as três áreas mais relevantes dentro do buscador.

QUADRO 5: RESULTADO ENCONTRADOS DE ACORDO COM CADA FILTRO UTILIZADO NA BUSCA DENTRO DO SITE WEB OF SCIENCE

Palavras-chave	Filtro aplicado	Resultados
Anime ou Animê	Busca geral/Todos os bancos de dados	690
	Ciências Sociais, Artes e Humanidades	503
	Artigos	344
	Comunicação	35

FONTE: Elaboração do autor.

Por fim, a quarta busca traz a relação entre animação e gênero, de modo mais amplo, antes de aprofundar na temática da masculinidade. Com esta, foram ao total 360 trabalhos encontrados sob as palavras-chave “animation” e “gender”, já que os mesmos termos em português obtiveram apenas quatro resultados na pesquisa. Neste âmbito, 72 trabalhos encontram-se na Psicologia, 67 na Educação, 66 nas Ciências Comportamentais e a Comunicação, entre as dez principais áreas selecionadas para enquadrar os trabalhos, estava em quinto lugar, com 35 artigos.

QUADRO 6: RESULTADOS ENCONTRADOS DE ACORDO COM CADA FILTRO UTILIZADO NA BUSCA DENTRO DO SITE WEB OF SCIENCE.

Palavras-chave	Filtro aplicado	Resultados
Animation e gender	Busca geral/Todos os bancos de dados	360
	Ciências Sociais, Artes e Humanidades	272
	Artigos	238
	Comunicação	32

FONTE: Elaboração do autor

Para tentar uma relação mais direta com a proposta do atual trabalho, os termos “animation” e “masculinities” somaram 14 artigos enquanto “animação” e “masculinidades” não trouxeram resultados. Buscou-se, por fim, as palavras-chave: “Steven Universe”, com 6 resultados, estando 2 na área de Comunicação; “desenho animado” com 5 resultados e 1 na Comunicação; e “Cartoon Network”, com 28, sendo 6 da Comunicação.

Levando em conta apenas na pesquisa quantitativa realizada, percebe-se inicialmente que, tratando-se de artigos publicados que se aproximam da temática da animação, o campo da Comunicação aparece sempre entre os 5 principais a acolherem os estudos acerca do tema. De modo a averiguar como se dá essa realidade refletida mais precisamente nas pesquisas de pós-graduação, o subcapítulo a seguir traz resultados da pesquisa exploratória quantitativa aplicada à base de teses e dissertações da CAPES.

Catálogo de Teses e dissertações CAPES (2000-2019)

Organizado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) em 2002, o Catálogo de Teses e Dissertações esses dois tipos de trabalhos com base nas pesquisas disponibilizadas pelos programas de pós-graduação do Brasil. O catálogo oferece dados que contemplam trabalhos defendidos a partir de 1987⁵² e as informações nele contidas são atualizadas anualmente. Nesta coleta, foram aplicadas cinco buscas principais com base nas palavras-chave “animação”, “cartoon”, “anime”, “Steven Universe” e “desenho animado”. A plataforma de dados separa seus resultados em quatro categorias: mestrado, mestrado profissional, doutorado e profissionalizante, porém, nenhum dos trabalhos encontrados se enquadra nesta última categoria. Na tabela 5, detalha-se o número de trabalhos encontrados e os que pertencem à área da Comunicação de acordo com o nível de ensino superior no qual estão localizados.

QUADRO 7: RESULTADOS ENCONTRADOS DE ACORDO COM PALAVRA-CHAVE E EM QUAIS NÍVEIS DE PÓS-GRADUAÇÃO SE ENCAIXAM

Palavra-chave	Total de trabalhos	Mestrado	Doutorado	Mestrado Profissional
Animação	1145	94	24	2
Cartoon	147	18	2	0

⁵² Fonte: https://sdi.capes.gov.br/banco-de-teses/02_bt_sobre.html

Desenho animado	150	27	1	0
Steven Universe	2	2	0	0
Anime	57	14	2	0

FONTE: Elaboração do autor.

Dentre as teses e dissertações, vale ainda ressaltar as cinco principais instituições que, no âmbito das pesquisas em pós-graduação na área de Comunicação, despontam como as que concentram a maioria dos trabalhos. Entre as cinco mais relevantes, em ordem decrescente, destaque para a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Universidade de São Paulo, Universidade Anhembi Morumbi, Universidade Estadual de Campinas e a Universidade Metodista de São Paulo. Ainda que a PUC SP seja a que concentra maior número de teses e dissertações encontradas (39 trabalhos), as outras quatro universidades paulistas dividem números semelhantes com pouco mais de dez trabalhos cada uma. A concentração de pesquisas que envolvem animação evidentemente concentra-se no Estado de São Paulo, informação que vai ao encontro do levantamento feito por FRANÇA (2019) - que será abordado no próximo subcapítulo - e aponta o eixo Sul-Sudeste como dominante nas pesquisas sobre animação no Brasil nos últimos dez anos.

No estado do Paraná, onde a atual pesquisa foi desenvolvida, a Universidade Tuiuti do Paraná é a única que aparece entre as cinco primeiras, porém somente nos resultados do termo de busca “anime”, com 3 trabalhos no total. Com base nestas informações, já percebe-se uma notória importância em se olhar com mais ênfase os trabalhos produzidos por tais programas elencados, de modo a, também, encontrar lacunas e vieses a serem aproveitados para que esta pesquisa possa contribuir com as demais em animação nos programas de pós-graduação em Comunicação no país.

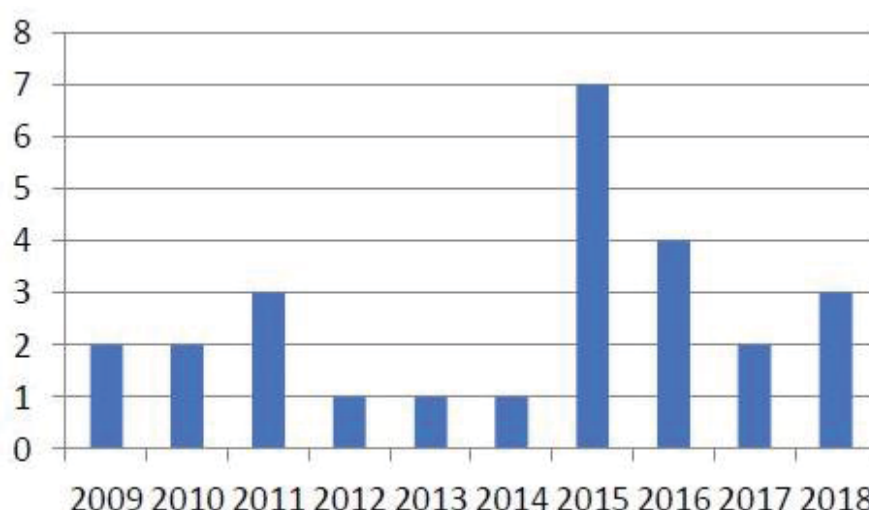
Intercom (2009-2019) e Seanima (2018-2019)

A Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, é atualmente responsável pelo principal evento de divulgação científica na área de Comunicação do país. Com duas edições anuais - uma nacional e outra regional - o congresso Intercom reúne pesquisadores da graduação e pós-graduação e, além de disponibilizar online anais com os

trabalhos apresentados em cada edição, também publica livros e revistas especializados em Comunicação⁵³. Na edição de 2019, integrando um GP de cinema, o pesquisador Gustavo de Melo França, da Universidade Federal de Sergipe trouxe ao evento uma revisão da produção científica sobre animação dos últimos dez anos do Intercom Nacional (2009-2018), que servirá também como fonte de dados para a atual dissertação, de modo que, aqui, complementa-se a coleta de França (2019), adicionando os resultados da edição de 2019.

A investigação feita por França (2019) ocorreu em todos os Grupos de Pesquisa (GPs) presentes nos anais do Intercom nacional disponíveis no período entre os anos de 2009 a 2018, com exceção dos GPs presentes na Divisão Temática 1 - Jornalismo, por ser considerado pelo autor um GP com características mais particulares e sólidas. De seu levantamento, formou-se um *corpus* com 26 artigos que trataram de animação no período analisado.

GRÁFICO 2: QUANTIDADE DE ARTIGOS APRESENTADOS POR ANO NO INTERCOM NACIONAL.



FONTE: França (2019)

Com maior incidência de pesquisas nos últimos quatro anos, em seu levantamento, o autor aponta que, dos 26 artigos, 50% encontra-se no GP de cinema, seguido do GP de Comunicação, Ciência, Meio Ambiente e Sociedade com três artigos (11%), o GP de Ficção Seriada, que traz também 3 artigos, dois desses sobre representação feminina nos desenhos animados como principal foco de análise. Tem-se ainda o GP de Televisão e o NP de Comunicação e Culturas Urbanas com dois artigos (8%), o GP de Semiótica e Comunicação e o GP de Comunicação, Imagem e Imaginário com um artigo (4%). A cerca de algumas de suas impressões sobre o evento, França (2019) aponta que:

⁵³ Fonte: <http://www.portalintercom.org.br/>

Essa quantidade de artigos por GP proporciona uma visualização da baixa produção científica que cerca a animação. Pois, se observarmos o GP com a maior concentração de artigos, o de cinema, notamos que o mesmo contém metade dos artigos apresentados em um único ano, 2015. E se compararmos estas produções científicas com todos os trabalhos presentes neste GP de 2015, podemos verificar que os artigos sobre animação representam apenas sete produções de um total de setenta e seis (9%). (FRANÇA, p. 6, 2019).

Um dos aspectos levantados pelo autor que vai ao encontro de alguns resultados obtidos pela análise da coleta feita nos portais *Web of Science* e Teses e Dissertações da CAPES é a presença da animação utilizada nestas pesquisas apenas como texto, como materialidade, de modo a pouco evidenciarem suas características e como estas contribuem para a produção de sentidos que se têm no objeto analisado. Entretanto, a relação entre animação e estudos de gênero - que aqui aparece como central - é notada pelo autor quando este destaca que a representação do corpo feminino por meio das princesas Disney, por exemplo e a utilização de imagens para tratar dessa representação é temática frequente entre os trabalhos descobertos. Tal fato já oferece uma perspectiva de acompanhamento de um viés sobre o corpo, a imagem e os personagens em animação, temas que circundam a narrativa de *Steven Universe* que será analisada nesta pesquisa.

Fator essencial para a orientação dos marcos teóricos escolhidos para esta pesquisa, outro ponto levantado por França (2019) foi a ausência nestes artigos de autores que escrevem sobre animação e suas potencialidades, fato ligado também à questão da utilização da animação apenas como materialidade. Dos 26, apenas sete artigos traziam de fato autores ligados à área de animação, entre eles, destaque para Alberto Lucena Júnior, Sébastien Denis, Maureen Furniss, Paul Wells, Cristiane Sato, Sonia Luyten e Alexandre Nagado, sendo estes três últimos pesquisadores mais voltados à temática do animê.

Por fim, a relação acadêmica entre pesquisadores e animação observada na análise de França (2019) aponta que a maioria das pesquisas aconteceu durante o mestrado (35%), seguido de 20% realizadas por doutores, 17% por doutorandos e 15% mestres. De modo a complementar os principais dados trazidos pelo autor, buscou-se trazer ainda uma atualização sobre a presença das pesquisas em animação da edição de 2019 do evento. No ano em questão, tem-se um total de mais cinco artigos publicados, distribuídos entre os GPs de ficção seriada (2), cinema (3), e um no GP de estéticas e políticas do corpo, que abordava essa relação na série *Steven Universe*, como será destacado no subcapítulo a seguir.

Eventos voltados propriamente à pesquisa em animação são poucos comuns no país, até escassos. Entretanto, em 2018 surgiu a primeira edição do Seanima - Seminário Brasileiro de

Estudos em Animação, um evento que reúne estudos de alunos de graduação, mestrados, mestres, doutores e docentes de escolas de cinema, audiovisual, animação e design brasileiras para a discussão de temas da animação, como área identificada com o campo do cinema e audiovisual⁵⁴. Distribuindo suas atividades entre exibição e premiação de curtas e longas animados e apresentações de trabalhos científicos sobre animação, o evento conta ainda com apenas duas edições e não disponibiliza os anais dos artigos apresentados online. Porém, por meio de pesquisa com base nas atividades propostas das duas edições, obteve-se alguns dados que permitiram acesso a autores e trabalhos recentes sobre a temática. Foram ao total vinte e cinco trabalhos apresentados em 2018 e vinte e três em 2019 e, entre todos os GPS, percebeu-se novamente questões voltadas a relação entre gênero e animação, estéticas sobre o corpo e análise de personagens. Entre os vinte e cinco apresentados na edição de 2018, um deles, o trabalho de Andrezza Tartarotti Postay intitulado *Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo*, foi selecionado para compor parte do *corpus* que foi utilizado na investigação dos dados apurados. Apesar de não estar disponível nos anais do evento, o trabalho foi publicado em 2019 na revista Diálogo com a Economia Criativa, da ESPM Rio, sob a autoria de Santos, Bueno e Postay (2019).

Resultados da coleta

Após a seleção anterior e a escolha dos artigos, dissertações e teses que poderiam ser utilizadas para uma análise mais aprofundada com base na leitura de seus resumos e bibliografias, percebeu-se a necessidade de uma busca também no Google Acadêmico. Tal fato se deu pois, apesar da *Web of Science* oferecer inúmeros resultados em diferentes idiomas, por exemplo, e ter à disposição essas informações preliminares, a dificuldade em encontrar os textos completos das pesquisas consideradas pertinentes se mostrou constante. Muitas hospedadas em sites de periódicos que exigem pagamento mensal ou anual para livre acesso ao conteúdo, estas pesquisas foram deixadas de lado por não estarem disponíveis ao público geral. Salvo exceções, os resultados a seguir, incluem, em sua maioria, trabalhos retirados das outras três fontes e também do Google Acadêmico. Utilizado para a coleta com as mesmas palavras-chave citadas na busca nos bancos de dados anteriores, esta fonte, por trazer resultados mais amplos e menos possibilidades de filtragem, foi usada de acordo com a junção de termos específicos. Entre eles “Steven Universe Cartoon Network”, “masculinidades em animação”, e outras combinações

⁵⁴ Fonte: <http://seanima.org/content/>

foram feitas pelo pesquisador, muitas delas ancoradas no objeto de estudo, para que se tivesse um controle maior da catalogação dos arquivos encontrados.

Entre as pesquisas selecionadas para compor o *corpus* desta parte do trabalho, percebeu-se uma constante aproximação com o objeto por meio de outras teorias envolvendo gênero que, conseqüentemente, perpassam as ideias de masculinidade. Logo, foram escolhidos e analisados dois Trabalhos de Conclusão de Curso, três dissertações de mestrado e dezenove artigos publicados em periódicos ou anais de eventos. Desta soma, treze pesquisas tiveram origem em universidades federais, três na PUC-RS, uma na Universidade Metodista de São Paulo e sete em instituições de ensino no exterior, em sua maioria em países como Estados Unidos e Espanha.

Com Steven Universe como materialidade para sua análise, em termo de trabalhos de conclusão de curso, a pesquisa de Tamiris Porto da Cunha, intitulada *A série de animação Steven Universo e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades*, e encontrada no *Web of Science*, trouxe um olhar aprofundado sobre diversos âmbitos dos estudos de gênero possíveis dentro da série. O TCC apresentado ao Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Santa Catarina, apesar de ser de uma área distante de pesquisa, contribui de forma consistente para um olhar panorâmico sobre a temática de gênero em Steven Universe. Perpassando uma análise que foca em vários personagens e episódios da série, CUNHA (2019) traz um referencial teórico orientado às questões de gênero, mas que também acompanha a análise de personagens sem se distanciar do contexto audiovisual. Tal pesquisa ainda reflete uma espécie de compilação de muitos outros artigos e dissertações que, como foi percebido durante esta coleta, têm em comum foco em três aspectos sobre Steven Universe: as diversas identidades de gênero na série; a representação plural do corpo feminino por meio das personagens; e o protagonismo feminino em posições que geralmente seriam masculinas. O trabalho de Cunha (2019) aborda brevemente as masculinidades ligadas a Steven em um de seus subcapítulos, mas, de modo geral, não se sobressai neste aspecto. Contudo, mesmo de forma breve, a análise sobre as masculinidades feita pela autora trouxe à tona uma característica do personagem que não havia sido considerada nesta dissertação: sua relação com a chamada Teoria do Care⁵⁵, que será abordada durante o processo de análise desta pesquisa.

Da busca realizada no Teses e Dissertações, a dissertação de Pedro Antun Lavigne de Lemos, *O sensível, o poético e o político em Steven Universe* (2018), apesar de não priorizar

⁵⁵ Teoria do *Care*, ou da “cuidadora”, que aponta a representação da mulher como constantemente ligada a um papel de cuidado do lar, do homem, dos filhos, etc. Na série Steven Universe, entretanto, estes aspectos parecem estar ligados ao personagem protagonista Steven Quartz Universe, por seus poderes descenderem de sua mãe.

questões de gênero, aborda âmbitos da série que permitem que estas questões se manifestem, indicando práticas nos comportamentos dos personagens que indicam a partir de qual contexto social e político pode-se analisá-los. Sua pesquisa realizada na Universidade Federal de Ouro Preto e situada no campo da Comunicação, permeia questões como alteridade (fortemente relacionada ao protagonista), sensibilidade masculina e retórica sofista, com ênfase principalmente nos personagens Steven, Amethyst e Greg. Outra dissertação que apresentou aspectos importantes para as considerações deste trabalho foi a de Arthur Gomes de Castro, *Steven Universo e as expressões de subjetividades e corpos queer na animação infantil*. A pesquisa de Castro (2019) oferece a possibilidade de se olhar para a animação como fonte de sentidos sobre gênero ancorada também em teorias sobre animação. Tal dissertação foi a única, entre todos os trabalhos selecionados, que trouxe autores da área da animação para compor sua teoria, reiterando a importância da animação já apontada por França (2019) como produtora de sentidos únicos dentro do audiovisual. Perpassando uma análise que considera os personagens Steven, Stevonnie e Garnet como objetos empíricos, a pesquisa de Castro (2019) aponta as manifestações de traços queer na série, alguns influenciados por noções de masculinidade.

Ainda que tenha um objeto de estudos diferente deste aqui observado, a dissertação de Rosana Fachel Medeiros, intitulada *Bob Esponja: produções de sentidos sobre infâncias e masculinidades* (2010) oferece um viés da área de Educação sobre a íntima relação entre masculinidades e animação. O trabalho encontrado no Google Acadêmico reúne apontamentos sobre masculinidade com base em autores que correspondem com os que aqui serão aderidos e permite conceber como o tensionamento entre animação e masculinidade se desenvolve fora das lógicas de produção de Steven Universe, já que Bob Esponja, objeto da dissertação mencionada, pertence ao canal Nickelodeon e foi criado por um autor masculino.

Ao tratar de animações japonesas e sua relação com masculinidades, Dahlberg-Dodd (2018) traz no artigo *Voices of the hero: dominant masculine ideologies through the speech of Japanese shōnen protagonists*, um panorama sobre como a produção de sentidos sobre o que é ser homem e sobre o corpo masculino está ligada a animês. Sabe-se que a lógica de produção das animações nipônicas não segue a mesma tendência ocidental, já que lá a segmentação por gênero é mais incidente, algo que se inicia nos mangás e perpassa suas características aos animês adaptados dos mesmos. Entretanto, o consumo de animês no ocidente já se mostra tão grande⁵⁶ ou até maior do que das animações ocidentais, por exemplo, sendo uma fonte de informação e disseminação sobre performance de masculinidades que também merece atenção.

⁵⁶ Fonte: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/05/16/netflix-amazon-e-crunchyroll-e-o-milagre-da-multiplicacao-dos-animes.htm>. Acesso em 10 de agosto de 2020.

Adentrando o resgate de artigos em periódicos ou anais de eventos, percebeu-se uma tendência em trabalhar a relação masculinidade e animação enfatizada em dois polos da indústria: Disney e Cartoon Network. As relações de gênero estudadas com base em filmes da Disney trazem, em sua maioria, análises voltadas para personagens femininas. Entretanto, artigos como o de Baliscei e Calsa (2018), Garcia, Silva e Pereira (2019) e Martins (2019) oferecem uma perspectiva contemporânea sobre como as masculinidades eram representadas em clássicos da Disney como Hércules (1997) e Aladdin (1992), mas também como se dão atualmente em filmes como Os Incríveis 2 (2018), por exemplo, possibilitando o entendimento de como o tema é tratado em um cenário dominante no mercado de animação. Já tratando-se do canal Cartoon Network, o artigo de Barbosa (2018) *A construção semiótica dos estereótipos de gênero nas animações da Cartoon Network*, opera de modo a comparar como os papéis de gênero se apresentavam no início dos anos 2000 e como se dão hoje em dia nas animações do canal. Com foco em As Meninas Superpoderosas (1999) e Steven Universe (2013), o artigo aponta ressignificações da ambientação dos heróis e super-heróis ligadas às masculinidades propagadas pelo canal nestes dois momentos.

Entre as séries que mais apareceram nos artigos envolvendo produções do Cartoon Network e as temáticas de gênero estão A Hora da Aventura (2010), Steven Universe (2013), As Meninas Superpoderosas (1999) e O Incrível Mundo de Gumball (2008). Considerando aspectos de produção e mercado, para entender melhor o processo de produção do canal, sua história e o papel feminino em produções como Steven Universe, a pesquisa de Mihailova (2019) *Drawn (to) independence: female showrunners in contemporary American TV animation*, foi um achado indispensável no *Web of Science*. A autora analisa como a presença de mulheres na direção de animações influencia no conteúdo a ser produzido e representa uma tendência de mudanças em um mercado até então dominado majoritariamente por homens. Em adição, o trabalho de conclusão de curso de Cèlia Pons Castelló (2016) enfatiza a história do canal estadunidense e sua adaptação aos diferentes momentos da indústria televisiva, comparando também suas produções com as de outros canais que fazem frente ao Cartoon Network no quadro televisivo mundial. Steven Universe é uma das séries analisadas pela autora espanhola, que aponta aspectos da narrativa que o diferenciam de histórias de heróis atuais por enfatizar o amor, aceitação à diferenças, empatia, etc. O trabalho *Épocas de Cartoon Network: Estilo y evolución*, de Castelló (2016), também reúne informações sobre a estética da série, características do tipo de animação utilizada, planos e enquadramento como fontes de sentido, dados que aqui serão apresentados no capítulo de ambientação do objeto.

De modo geral, entre os trabalhos observados com o mesmo objeto de estudo, por exemplo, nenhum analisava apenas o personagem Steven, ainda que este aparecia dividindo espaço com outros personagens analisados. As referências à masculinidade na série vêm, em sua maioria, constantemente atreladas ao pai do garoto, Greg Universe, e ao próprio protagonista, porém não embarcam aspectos da animação em suas construções analíticas, ignorando as condições oferecidas pelo texto para a produção de tais sentidos. A única personagem que teve pesquisas com foco apenas em si foi a fusão Stevonnie, que na série é uma personagem não-binária. A personagem mais citada foi Garnet, a fusão de duas *gems*⁵⁷ que se apaixonam e se tornam um sentimento (Garnet), seguida de Stevonnie e Steven. Além das abordagens com temática LGBTQIA+, que se mostrou maioria, questões relacionadas à representação de modelos de família, identidades fragmentadas e nacionalismo foram temas também encontrados ligado à série estadunidense.

Entre todas as pesquisas, os anais do Intercom foram a fonte de dados que mais apresentou artigos relacionados ao objeto e ao tema estudados, se mostrando uma base rica de reflexões acadêmicas sobre animações cinematográficas e televisivas, seguida da revista *Temática*, periódico da Universidade Federal da Paraíba. Entretanto, independente da fonte de dados ou periódico onde as pesquisas se encontram, o aspecto apontado por França (2019) no Intercom 2019 a respeito da falta de autores sobre animação para se tratar de animações como objeto se mostrou uma realidade que permeia quase 100% das pesquisas. Alguns autores até justificam o motivo sob o pretexto de uma “escassez de bibliografia sobre o tema”, entretanto, já é possível adiantar que essa bibliografia é na verdade ampla e acessível - dadas algumas condições como a barreira de idioma, sendo o inglês o que traz mais autores - porém, talvez pouco disseminada na academia, o que perpetuaria tal ciclo de ausência de teorias sobre animação.

Considerando a somatória de temas, abordagens e caminhos percorridos por pesquisadores que, à sua maneira, se aproximaram desta pesquisa com suas próprias, tem-se aqui uma oportunidade de descobrir novas possibilidades acerca da relação entre gênero e animação. Para isso, adota-se uma metodologia até então não aplicada a este objeto - o Relógio do Personagem (EDER, 2010) - e busca-se um enfoque aprofundado nos sentidos sobre masculinidade nele construídos. Tais sentidos, manifestados pelo herói da série, serão a chave para abordar a potencialidade da técnica de produção que dá origem ao próprio objeto: a animação.

⁵⁷ Termo utilizado para nomear a espécie de seres espaciais que habitam a Terra na animação.

Por fim, ressalta-se ainda que, para chegar aos norteamentos e decisões aplicadas, o autor anteriormente tencionou o objeto com outras teorias e abordagens. Entre estas, foi-se analisado o protagonista da série sob o viés das teorias de Judith Butler e Emmanuel Levinas sobre alteridade no artigo *A perda (in)evitável do Outro: reflexões sobre alteridade na narrativa de Steven Universe*, apresentado em 2019 no Simpósio Nacional Cinema em Perspectiva⁵⁸. Com foco nas identidades de gênero da animação, a personagem Garnet foi estudada sob a ótica da representação da união homoafetiva na pesquisa *Feita de amor: um olhar sobre o relacionamento homoafetivo na animação Steven Universe*, apresentada no Congresso Internacional LGBTQIA+ de 2019⁵⁹. Adentrando aspectos mitológicos da série que tiveram relação com noções de gênero presentes, o artigo *A Batalha de Durgā e Kalī: A pós-vida da imagem e o culto ao sagrado na animação Steven Universe*, trouxe reflexões sobre a fusão Obsidian e sua relação com as deusas do hinduísmo, ambas propagando o ideal feminino sagrado como fonte de força e independência para as mulheres. Este artigo, escrito para a disciplina de Consumo cultural e midiático, irá compor um e-book a ser lançado em 2020 pela Editora Syntagma. De modo a dar início às primeiras experiências de pesquisa com teorias sobre masculinidades, também para o Simpósio Nacional Cinema em Perspectiva⁶⁰, foi produzido um artigo em co-autoria com o pesquisador Elyson Richard Gums. Intitulado *Novos modelos do masculino na resistência: Uma análise discursiva do personagem Arqueiro em She-Ra e as Princesas do Poder*, o artigo abordou as rupturas trazidas aos modelos hegemônicos de heróis masculinos produzidas pelo personagem Arqueiro, na versão contemporânea do clássico da década de 1980, She-Ra (1985).

⁵⁸ Anais do evento: https://fe717dd1-6cf7-4215-96ab-43c6c7426a01.filesusr.com/ugd/7d3881_90d0367b950d427da03bfb80ef4fcdc.pdf. Acesso em 10 de Agosto de 2020.

⁵⁹ Fonte: <https://congressolgbti.org/>.

⁶⁰ Anais do evento: https://fe717dd1-6cf7-4215-96ab-43c6c7426a01.filesusr.com/ugd/7d3881_90d0367b950d427da03bfb80ef4fcdc.pdf. Acesso em 10 de agosto de 2020.

